

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES
USER
ΤΕΥΧΟΣ 43
ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1994
ΔΡΧ. 700
MEGA REVIEW
MORTAL KOMBAT
REVIEWS
SHADOW CASTER
GOBLIINS 3
ZOOL 2
ALIEN BREED 2
TORNADO
ALIEN 3
BURNING RUBBER

ΟΙ ΕΥΧΕΣ ΣΑΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

ΟΤΙ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ ΚΑΙ ΑΝ ΔΕΝ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ!

SEGA MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - IBM PC - GAMEBOY - GAME GEAR - SEGA MASTER SYSTEM- AMIGA ΚΛΠ...

JURASSIC PARK — PC3/PCCD/ CD32 12.950 AG 9.950 MD/SNES 18.500 GG/GB/ NES/MS 10.950
Μετά την απίθανη ταινία και σε παιχνίδι που θα αφήσει εποχή!

ALIEN 3 — AG 10.950 MD 14.950 SNES 18.500 GG 10.950 MS 12.950
Φοβερό και επικίνδυνα απειλητικό! Μην το παίξετε μόνος σας!

MORTAL KOMBAT — PC3/AG/GB 10.950 MD 18.500 SNES 21.900 GG/MS 12.950
Σκληρός, γρήγορος, μανιώδης αγώνας στη μακρινή Κίνα!

BATMAN RETURNS — PC3 12.950 AG/ST 9.950 MD 14.950 SNES 18.500 GG 10.950
Ο Batman επιστρέφει αλλά τώρα σ' ένα φανταστικό beat-'em-up!

ALLADIN — MD 16.900
Ζείστε τώρα τις περιπέτειες του Aladdin! Φανταστικά γραφικά & animation!

STREETFIGHTER II — PC3/AG/ST 10.950 CC 4.950 MD 21.900
Επιτέλους! Το φανταστικότερο beat-'em-up της χρονιάς κυκλοφορεί!

RALLY — PC3 12.950 AG 10.950
Παγκόσμιο Ράλυ '93! Ένα ράλυ απόλαυση & δοκιμασία σε μαγευτικά χιονισμένα τοπία!

F1 — PC3 10.950 AG/ST 9.950 MD 16.900 GG/MS 10.950
Αγώνες φόρμουλας και πάλι! Γρήγοροι, τολμηροί, για απίθανη οδήγηση!

INDY CAR RACING — PC3 16.900
Σίγουρα το καλύτερο παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου που νικά το Formula 1 G.P.!

TERMINATOR 2 — PC3/AG 10.950 CC 1.500 MD/NES 14.950 SNES 18.500 GG/MS 10.950 GB 9.950
Ο Εξολοθρευτής Εξανάρχεται δυναμικός και τιμωρός, σε νέες αποστολές!

SAM & MAX — PC3 16.125
Ξεκαρδιστική περιπέτεια με τους μοναδικούς Sam & Max! Απο την LucasArts

DRACULA — MD 16.900 SNES 18.500 GG/MS 10.950 GB 9.950 CD32 12.950
Παιχνίδι-θρίλερ! Ο Δράκουλας διψά για εκδίκηση & αίμα!

HOOK — PC3 4.950 AG/ST 3.750 CC 1.500 MD 16.900 SNES 18.500 GG/MS 10.950 GB 9.950
Εντυπωσιακά γραφικά, ήχος, χαρακτήρες & δράση με τον φοβερό Κάπταιν Χουκ!

BODYBLOWS — PC3 10.950 AG 9.950
Φανταστικό beat-'em-up που μόνο με το Streetfighter 2 μπορεί να συγκριθεί!

EA SPORTS SOCCER — MD 16.900
Το πρώτο 16MegaByte ποδόσφαιρο! Περισσότερο εμπειρία παρά παιχνίδι!

TFX — PC3 14.950 PCCD 16.900 CD32/ AG 12.950
Πετάξτε με τις ειρηνευτικές δυνάμεις του ΟΗΕ σε 200 επικίνδυνες αποστολές!

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5 — PC3 14.950
Καταπληκτικός εξομοιωτής για πτήσεις που σας κόβουν την ανάσα!

TORNADO — PC3/ PCCD 14.950 AG 12.950
Ενας flight-simulator πρόκληση! Φανταστικός!

CHAMPIONSHIP MANAGER '93 — PC3 10.950 AG/ST 9.950
Ο πιο ρεαλιστικός μάνατζμεντ ποδοσφαίρου που έγινε ποτέ!

ROBOCOP VS TERMINATOR — GG 11.250
Η τελευταία λέξη στα platform παιχνίδια!

LETHAL WEAPON — PC3 5.950 AG/ ST 4.950 CC 1.500
Ενα δυναμικό platform shoot-'em-up για γρήγορους & εύστοχους παίκτες!

GOAL — PC3/AG 10.950 ST 9.950
Το φανταστικό παιχνίδι ποδοσφαίρου! Απο τον Dino Dini και πάλι!

WWF WRESTLEMANIA — PC3/AG/ST 3.750 CC/SC 1.500 MD 14.000
Πάλη και ξανά πάλη! Μέχρι τελικής πτώσεως! Για τους φανατικούς του είδους!

THE SIMPSONS — PC3/AG/ST 3.750 SC 1.500 MD 14.000 MS 12.950
Οι Σίμψονς σ'ένα απολαυστικό platform παιχνίδι! Παίξτε το!

PRIVATEER — PC3 18.750
2670μ.Χ! Ταξιδέψτε στο χρόνο και στα πέρατα του Σύμπαντος!

WING COMMANDER — PC3 5.950
Ενα ευφυέστατος adventure-εξομοιωτής πτήσης διαστήματος! Αριστούργημα!

ROBOCOP 3 — PC3 5.950 AG/ST 4.950
Ενας καταπληκτικός συνδυασμός οδήγησης, πτήσης, μάχης σε 5 arcade τμήματα!

ULTIMA 6 — PC3 5.950
Το τελευταίο από την καταπληκτική σειρά των Ultima role playing games!

LANDS OF LORE — PC3 13.250
Το role playing game που θα αφήσει εποχή! Εντυπωσιακό παιχνίδι!

FLASHBACK — PC3 14.000 AG 11.500 MD 16.900 SNES 18.500
Παίξτε το "όρσσημο" στα action adventure! Πραγματικό αριστούργημα!

SONIC CHAOS — GG/MS 10.950
Το τελευταίο και καλύτερο απο την σειρά των SONIC! Φοβερό παιχνίδι!

STAR WARS — GG/MS 10.950
Τώρα και σε κονσόλες η ταινία επιστημονικής φαντασίας που άφησε εποχή!

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS — PC3/AG 14.000 MAC 18.500
Το μυστικό βρίσκεται θαμμένο στη χαμένη πόλη της Ατλαντίδας!

DAY OF THE TENTACLE — PC3 15.950 PCCD 17.000
Το πλοκάμι του Δρ. Φρέντ απειλεί να καταλάβει τον κόσμο!

EYE OF BEHOLDER — PC3/AG 6.250
Το role-playing που εκπλήσσει, προκαλεί και τονώνει την φαντασία!

MONKEY ISLAND — PC3/AG/ST 6.250 PCCD 17.000 MAC 18.250
Η LucasArts σας προκαλεί σε απίθανες περιπέτειες για το μυστικό του νησιού!

SENSIBLE SOCCER — PC3 12.250 CD32 12.950 AG/ST 9.950 MD 16.900 SNES 18.500 GG/MS 10.950 GB 9.950
Ακαταμάχητο! Επισκιάζει όλα τα άλλα ποδόσφαιρα!

FRONTIER - ELITE II — PC3 14.950 AG/ST 12.950
Ταξιδέψτε σε μακρινούς γαλαξίες μ' αυτό το απίστευτα ρεαλιστικό παιχνίδι!

REBEL ASSAULT (STAR WARS) — PCCD 18.750
Απο την LucasArts αποκλειστικά σε CD ROM!

SONIC 2 — MD 14.950 GG 10.950
Η συνέχεια του Sonic του platform παιχνιδιού που άφησε εποχή! Υπέροχο!

DELTA - RAY — PC 6.250 AG/ST/ CC 5.950 MD 6.250
9 μικροδιακόπτες, autofire & λειτουργία rapid fire, ατσάλινα σημεία τριβής.

TORNADO — PC 5.950
Analogue PC joystick με ευαίσθητους αππούς διακόπτες, autofire, ρύθμιση σε x-y άξονες.

LOGIPAD — PC/AG/ST/MD /SNES 6.995
Πλήρως με μικροδιακόπτες, 6 fire buttons, autofire 8 διευθύνσεων.

LOGIC 3 ΤΣΑΝΤΑΚΙ — GG/GB 4.950
Για Game Gear/Boy με θήκες για παιχνίδια, καλώδια, μπαταρίες.

BATTERY ADAPTOR — GB 5.950 GG 10.950
Επαναφορτιζόμενος, 7 ώρες διαρκές παίξιμο (θέλει Power Adaptor).

POWER ADAPTOR — GG/GB 2.600
Επιτρέπει τη λειτουργία του Game Gear/Boy απευθείας απο το ρεύμα.

SCREENBEAT 2 — PC 7.500
Ηχεία ειδικά σχεδιασμένα για απόλυτη προσαρμογή στις πλευρές της οθόνης.

SOUNDPOWER 2 — PC 22.200
SoundBlaster 2 πλήρως συμβατή κάρτα ήχου, 11 ήχων, με ψηφιακή μαγνητοφώνηση.

SPEEDMOUSE — PC 6.660 AG/ST 5.550
3 button ποντίκι, ευαίσθητο, μαλακό ακρίβες, PC - 800dpi, Amiga/ST - 300dpi

PHANTOM — SNES/MD 9.500
6 fire-buttons, δυνατότητα αργής κίνησης, autofire

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
(0231) 42842
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ FAX
(0231) 38800
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
ARCADE ΕΠΕ, ΕΛΑΣΣΟΝΟΣ 3, 35100 ΛΑΜΙΑ

ΓΙΝΕ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ CLUB
ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ:

PC3= IBM PC 3 1/2" CD32 = AMIGA CD32
PCCD=IBM CD ROM MAC=MACINTOSH
AG=AMIGA ST=ATARI ST
CC=COMMODORE CASSETTE SC=SPECTRUM CASSETTE
AC=AMSTRAD CASSETTE AD=AMSTRAD DISC
MD=SEGA MEGADRIVE MS=SEGA MASTER SYSTEM
NES=NINTENDO SNES=SUPER NINTENDO
GG=GAME GEAR GB=GAME BOY

Παρακαλούμε, δώστε περιθώριο 28 ημέρες για την παράδοση

Προς ARCADE ΕΠΕ Ελασσόνος 3,35100 Λαμία. **Θέλω να παραγγείλω:**

ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΑΞΙΑ
....		....
....		....
....		....

ΣΤΕΙΛΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ +ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 700δρχ.
Η ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 0231-42842 ΣΥΝΟΛΟ..................

Θέλω να πληρώσω με:
VISA ☐ ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ☐ ΕΠΙΤΑΓΗ/ΤΑΧ.ΕΠΙΤ. ☐ ΜΕΤΡΗΤΑ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ☐

Αριθμός Κάρτας
Υπογραφή .... Ημερ. λήξης ..../ ....
Ονομα ....
Διεύθυνση .... Τ.Κ. ....
Πόλη .... Τηλ:
Υπολογιστής .... Ημερ. Γέννησης..../.../...........

COMPUTER ARCADE CLUB

VISA

ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ

ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ

SEGA MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - IBM PC - GAMEBOY - GAME GEAR - SEGA MASTER SYSTEM- AMIGA ΚΛΠ...

USER

ΑΓ. ΜΕΛΕΤΙΟΥ 128
ΤΗΛ. 8658949 FAX 5141320

ΕΚΔΟΤΗΣ-ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡΙΒΑΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΚΟΤΖΙΑΣ
DEREK DELA FUENTE
ΧΑΡΗΣ ΚΛΑΔΗΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΜΑΝΟΣ ΚΡΟΚΟΣ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΣΥΚΑΡΗΣ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8400

ΠΕΡΙ

ΕΧΟΜΕΝΑ



BITMAP BROTHERS σελ. 16



MORTAL KOMBAT σελ. 22



ALIEN BREED 2 σελ. 36



OVERDRIVE σελ. 38

• Hot titles for CD 32

- Jurassic Park• James Pond 2
- Zool (AGA)
- Pinball Fantasies
- Sleepwalker
- D' Generation
- Sensible Soccer
- Legend of Sorasail
- Deep Call
- Composer Quest
- Surf Ninjas
- Alfred Chicken
- 100 Gold Games (100 games in 1 CD)
- Advanced Military systms
- Women in motion
- Lemmings
- Town with no name
- Team Yankee



AMIGA 1200 + JOYSTIC + MOUSE PAD + 20 DISKS + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ + GAMES
104500 ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ή ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 35000 + 6 ΔΟΣΕΙΣ

512 KB εσωτ. 500/500+
1 MB για 600
2 MB για 600/1200 PCMCIA
4 MB για 600/1200
Drive 3,5''
Joystick
Scanner Μονόχρωμο/Έγχρωμο
Genlock - Hard Drive
... και άλλα

Πάνω από 100 τίτλοι για Amiga1200



AMIGA- CD 32
SEGA - NES
NEO-GEO
CENTER

ΠΑΚΕΤΑ ΠΡΟΣΦΟΡΩΝ

NEWS GAMES
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER II TURBO
FIFA SOCCER
ALADIN

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

AMIGA 600	AMIGA 1200
NEO GEO	CD 32
MEGA DRIVE	SUPER NES

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΚΑΣΣΕΤΩΝ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ CARTRIGES ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΠΟ 6900

AMIGA CD 32
MEGA DRIVE
SUPER NES

25.000 δρχ.
προκαταβολή + δόσεις των 15.000 δρχ.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Δοκιμάστε το Megadrive για μία εβδομάδα και αν δεν ξετρελαθείτε μαζί του επιστρέψτε το!

Special Προσφορά
2 MB για A600/A1200 PCMCIA
35.000 δρχ.
Scanner έγχρωμο
68.000 δρχ.

Πώληση Λιανική - Χοντρική

10%



έκπτωση σε πακέτο MegaDrive + 2 Games

* Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ

Εγγύηση αντιπροσωπείας 15 μήνες

TELECLUB ΚΑΛΛΙΘΕΑ

Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2, fax: 9588503

Λίγα λόγια για το τεύχος

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)



Οπως βλέπετε στο τεύχος αυτό κάνουμε μια μικρή στροφή στα παιχνίδια που παρουσιάζουμε και το μονοπωλειο του PC που είχε επικρατήσει τον τελευταίο καιρό μειώθηκε προς όφελος της Amiga.

Πρέπει να ομολογήσουμε ότι δεν φταίμε εμείς για το φαινόμενο της εμφάνισης όλο και περισσότερων παιχνιδιών για συμβατούς στις σελίδες μας αλλά ολόκληρη η αγορά που κυρίως λόγω της πειρατείας στράφηκε στους συμβατούς που πουλάνε περισσότερο original. Ομως τώρα που ήταν Χριστούγεννα και η αγορά ξεθάρεψε λίγο αποφασίσαμε οτι αφού βρούμε τα προγράμματα θα τα τιμήσουμε στις σελίδες μας.

Ετσι αποφασίσαμε να βάλουμε το Mortal Kombat εξασέλιδο Mega Review έναντι του επίσης θαυμάσιου ShadowCaster αφού είχατε επιθυμήσει και λίγο περισσότερο arcade. Και συνεχιζουμε να κανουμε προσπαθειες για ολο και μεγαλυτερη πολυφωνια μεσα στις σελιδες μας.



ΥΓ1. Οσο για την πειρατεία που φαίνεται ότι σας απασχολεί με τα γράμματά σας όλο και περισσότερο ρίξτε μια ματιά στην αλληλογραφία, έτσι για να βάλουμε μερικά πράγματα στην θέση τους.

ΥΓ2. Και τα Manga όμως δεν σας άφησαν αδιάφορους. Ερχεται νέος γύρος μην ανησυχείτε.

ΥΓ3. Στο Street Fighter πάντως έχω βαρεθεί να σας δέρνω. Κάντε και λίγη προπόνηση!

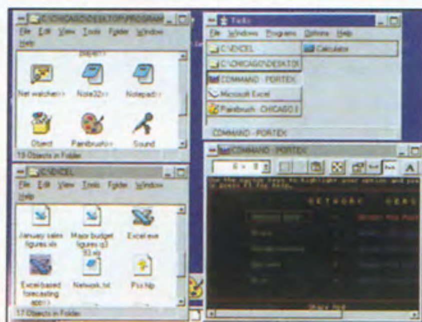
ΥΓ4. Από αυτό το μήνα οι νικητές του "Reviewer του μήνα" δεν κερδίζουν πλέον μόνο παιχνίδια αλλά και άλλα δώρα. Επικοινωνήστε μαζί μας.



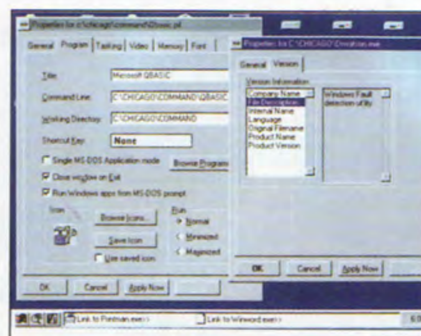
WINDOWS 4.0

ΜΥΘΟΣ Ή ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ;

Εδώ και ενάμισυ χρόνο είναι κοινό μυστικό ότι η Microsoft έχει ρίξει όλη την προσοχή της στην ανάπτυξη δύο νέων λειτουργικών συστημάτων. Το ένα, το επονομαζόμενο Cairo, είναι ένα υπερλειτουργικό σύστημα το οποίο ενδέχεται να ξεπεράσει ακόμα και τα κορυφαία Windows NT. Το άλλο, ένα πολύ πιο "προσιτό" προϊόν, το λεγόμενο Chicago, αποτελεί τον αντικαταστάτη του συνδυασμού DOS/Windows. Υπάρχουν πολλές και διάφορες φήμες που υποστηρίζουν ότι δεν απαιτείται πια η λειτουργία του MS-DOS για να τρέξουν τα νέα Windows, κάτι σαν το OS/2 και τα Windows NT.



Τα Windows 4.0 μοιάζουν πάρα πολύ με τα κλασσικά Windows, πράγμα που σημαίνει ότι δεν είναι απαραίτητη εκ νέου εξοικείωση με το χειρισμό τους. Οσο για τις απαιτήσεις τους παραμένουν ακόμα άγνωστες ενώ η Microprose υπόσχεται ότι οι δυνατότητές τους πλησιάζουν αυτές των Windows NT, κάτι σαν "NT light" δηλαδή. Τα νέα Windows μπορούν να τρέξουν εφαρμογές των NT πράγμα που σημαίνει ότι έχουν 32μπιτο πυρήνα. Και φυσικά είναι συμβατά με τα προϋπάρχοντα DOS και Windows. Παρόλο που υποτίθεται ότι τα νέα Windows δεν απαιτούν τη λειτουργία κάποιου DOS για να τρέξουν ανακαλύφθηκε ότι, αν αφαιρεθεί το HIMEM.SYS από το CONFIG.SYS, τότε αρνούνται να λειτουργήσουν. Αρα ...
Επίσης ανακαλύφθηκε ότι το



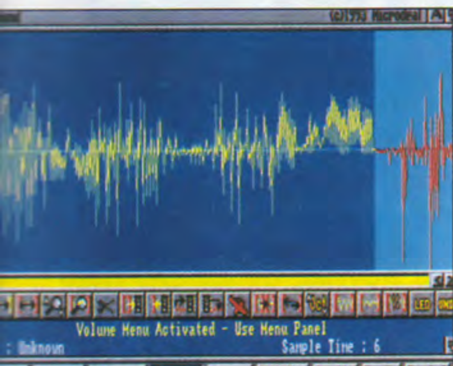
DOS που λειτουργεί κάτω από τα Windows 4.0 αυτοαποκαλείται Chicago 4.0 αλλά το MSD της Microsoft αποκάλυψε ότι το πραγματικό του όνομα είναι MS-DOS 7.0 (...αχά!). Βέβαια αυτό το DOS μπορεί να λείπει από την τελική έκδοση που αναμένεται να κυκλοφορήσει κάπου μέσα στο 1994, οπότε μέχρι τότε είναι καλύτερο να περιμένουμε πριν κάνουμε οποιαδήποτε περαιτέρω πρόβλεψη. Αυτά περί Windows 4.0 και όσοι πιστοί ... περιμένετε!

ΤΡΙΓΩΝΟ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ;

Η IBM αναμένεται να παρουσιάσει το πρώτο PowerPC, βασισμένο στον ομώνυμο μικρο- επεξεργαστή που δημιούργησε μαζί με την Apple και την Motorola. Παρόλο που τα μακροχρόνια σχέδια αφορούν ένα μηχάνημα το οποίο θα μπορεί να τρέχει όλα τα μεγάλα λειτουργικά συστήματα, προς το παρόν φαίνεται να υποστηρίζει μόνο το, βασισμένο στο UNIX, AIX/6000 λειτουργικό σύστημα. Επίσης υπάρχουν φήμες ότι η Motorola θα χρησιμοποιήσει τα Windows NT για το chip παρόλο που η εταιρία δεν έχει επιβεβαιώσει κάτι τέτοιο. Η ίδια η IBM δεσμεύτηκε για την έκδοση του Workplace Shell, του λειτουργικού OS/2 2.? ανοίγοντας έτσι το δρόμο για μελλοντική υποστήριξη των OS/2, DOS καθώς και των Windows. Το PowerPC κατασκευάζεται από την IBM Microelectronics αλλά θα διατίθεται αποκλειστικά από την Blue Micro. Οι τιμές ξεκινούν από τις 7,014 λίρες για ένα μηχάνημα με 16Mb RAM, 540 Mb σκληρό και πληθώρα υπερσύγχρονων οθονών δίνοντας έτσι, όπως υποστηρίζει η εταιρία, τα γρηγορότερα δισδιάστατα γραφικά.



ΝΕΟ SAMPLER ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA



Ανάμεσα σε όλα τα ήδη υπάρχοντα samplers για την Amiga ήρθε να προστεθεί και το Megalosound της HiSoft. Το προϊόν είναι σχεδιασμένο από την AVR η οποία έχει αποκτήσει μια αξιοσέβαστη φήμη στον κόσμο των samplers. Το hardware κομμάτι του πακέτου αποτελείται από ένα "μικροσκοπικό" sampler, είναι πράγματι μικρότερο και από δισκέτα, το οποίο διαθέτει left και right phono εισόδους και ένα μικρό μοχλό καθορισμού του επιπέδου εισόδου. Το software αποτελείται από μια και μόνο δισκέτα η οποία περιέχει το πρόγραμμα sampling μαζί με μερικά αλλά "καλούδια" (συμπεριλαμβάνεται και ένα πρόγραμμα για το παίξιμο ξεχωριστών αρχείων από δισκέτες). Το πρόγραμμα είναι δυνατόν να εγκατασταθεί στο σκληρό παρόλο που στην Amiga 500 παρουσιάστηκαν ορισμένα προβλήματα. Συγκεκριμένα στις μεγάλες ταχύτητες εγγραφής τα drives δεν μπορούσαν να ακολουθήσουν την ταχύτητα εκπομπής των δεδομένων. Μέχρι όμως να το έχουμε στα χέρια μας δεν μπορούμε να πούμε τίποτα σίγουρο. Η τιμή του κυμαίνεται στις 35 λίρες Αγγλίας.

Canon BJC-600



Η σειρά των bubblejet εκτυπωτών της Canon έχουν αποκτήσει πολύ μεγάλη φήμη κατά τη διάρκεια των τελευταίων χρόνων. Τώρα η Canon μας φέρνει τον νέο εκτυπωτή αυτής της σειράς, τον BJC-600. Εξωτερικά ο BJC-600 μοιάζει πολύ με τα προηγούμενα μοντέλα εκτός από το κέλυφος το οποίο είναι κάπως μεγαλύτερο. Ο μονός τροφοδότης χαρτιού στο πίσω μέρος μπορεί να δεχτεί μέχρι και εκατό σελίδες χαρτιού οι οποίες τροφοδοτούνται στον εκτυπωτή αυτόματα. Το χαρτί τροφοδοτείται από το μπροστινό μέρος και ένας δίσκος γλιστράει από το πίσω μέρος για να μαζέψει το χαρτί που βγαίνει. Το κινητό πάνω μέρος παρέχει εύκολη πρόσβαση στα toner cartridges και στο χαρτί. Ο BJC-600 είναι αρκετά αργός αλλά και πολύ "ήσυχος". Είναι σίγουρα αρκετά πιο ακριβός, κάνει γύρω στις 600 λίρες, από τους απλούς 9πινους και 24πινους εκτυπωτές αλλά οι επιδόσεις του φαίνεται ότι είναι πολύ ανώτερες.





ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ... ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

Η Software Engineering έρχεται να μας δώσει το πρώτο Workbench στα Ελληνικά. Ναι, όσο και αν φαίνεται παράξενο μπορείτε επιτέλους να χρησιμοποιήσετε την ελληνική γλώσσα στην Amiga σας. Φυσικά όπως καταλάβατε πρόκειται για το λειτουργικό σύστημα της Amiga πλήρως εξελληνισμένο. Το Ελληνικό Workbench αποτελείται από ένα σύνολο προγραμμάτων εγγράφων μεταγλώτισσης, οδηγών εκτυπωτών, γραμματοσειρών Bitmap, γραμματοσειρών Compugraphic Intellfonts και διατάξεων πληκτρολογίου το οποίο λειτουργεί σαν μια επέκταση του λειτουργικού της Amiga με σκοπό την ομαλή λειτουργία του λογισμικού στα Ελληνικά. Απαιτεί οποιοδήποτε υπολογιστή Amiga με ROM έκδοσης 2.04 ή 3.0 και μια μονάδα εύκαμπτου δίσκου. Στο πακέτο περιλαμβάνεται πρόγραμμα εγκατάστασης στα Ελληνικά τόσο του Ελληνικού Workbench όσο και της διεθνούς έκδοσης.

Επίσης περιλαμβάνεται πρόγραμμα αυτόματης διόρθωσης των εφαρμογών που δε δέχονται Ελληνικό κείμενο όπως και προγράμματα μετατροπής Ελληνικών κειμένων από και πρός PC, Windows, Macintosh και Amiga Ελληνικά. Αναλυτικότερα όλοι οι Εξελληνισμοί προγραμμάτων. Ολα τα ακόλουθα προγράμματα χρησιμοποιούν Ελληνικά:

Ολόκληρο το Workbench και το πλαίσιο πληροφοριών αρχείων, όλα τα προγράμματα προτιμήσεων (preferences), όλα τα προγράμματα ευκολιών (commodities), πολλά εργαλεία μεταξύ των οποίων τα IconEdit, More, Display, Multiview, το CLI/Shell και πολλές εντολές (IPrefs, Mount, Format, DiskCopy, Why κλπ), όλα τα μηνύματα του DOS (αλλαγές δίσκων, λάθη εγγραφής/ανάγνωσης κλπ), όλα τα μηνύματα του συστήματος διαχείρισης εκτυπωτών (printer.device), όλοι οι χαρακτηρισμοί αναλύσεων οθόνης, ο επιλογέας αρχείων, συρταριών, γραμματοσειρών και ολόκληρο το asl.library καθώς και ο εγκαταστάτης προγραμμάτων. Τα προγράμματα που εμπεριέχονται είναι αναλυτικά τα εξής:

- **Keymap Swapper:** Το πρόγραμμα αυτό αναλαμβάνει την ομαλή εναλλαγή της διάταξης πληκτρολογίου από Ελληνικά σε Λατινικά και αντίστροφα.
- **MenuMap Swapper:** Τη στιγμή που πατάμε το δεξί Amiga πλήκτρο αλλάζει τη διάταξη του πληκτρολογίου σε Λατινικά ώστε να μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις συντμήσεις των menu.
- **MenuKey Swapper:** Εξομοιώνει το δεξί Amiga πλήκτρο με το αριστερό. Ιδιαίτερα χρήσιμο για αριστερόχειρες και δακτυλογράφους.
- **Keymap Analyser:** Πρόγραμμα επίδειξης γραμματοσειρών και διατάξεων πληκτρολογίου. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να εισάγει κείμενο, το οποίο έχει επιλεγεί γράμμα-γράμμα με το ποντίκι, σε κάποιο πρόγραμμα.
- **Text Converter:** Μετατρέπει Ελληνικά κείμενα από και πρός διάφορες κωδικοποιήσεις κειμένου μεταξύ των οποίων Macintosh, MS-DOS, Microsoft Windows και Amiga Ελληνικά.
- **Filter Disabler:** Πρόγραμμα το οποίο αναλαμβάνει να διορθώσει προγράμματα τα οποία αρνούνται να δεχτούν Ελληνικά κείμενα.
- **Filename Converter:** Πρόγραμμα το οποίο αναλαμβάνει να μετατρέψει ονόματα αρχείων, που χρησιμοποιούσαν την παλιά κωδικοποίηση Ελληνικού κειμένου, σε Ελληνικά ΕΛΟΤ 928.

Ολα τα προγράμματα ακολουθούν τα πρότυπα της COMMODORE-AMIGA Inc. και συνεργάζονται άψογα με όλες τις εφαρμογές, όπως επίσης θα συνεργάζονται και με μελλοντικές εκδόσεις του λειτουργικού και των εφαρμογών. Το πακέτο παραδίδεται σε οκτώ δισκέτες για ROM 2.04 (περιλαμβάνεται ολόκληρο το Amiga OS 2.1) ή τέσσερις δισκέτες για ROM 3.0, με Ελληνικό εγχειρίδιο εγκατάστασης και χρήσης και κοστίζει 6.000 δρχ + ΦΠΑ.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στη Software Engineering, Θεμιστοκλέους 84Β, Νίκαια 184 52, Πειραιάς. Τηλ. 4962494.

ΝΕΑ AMIGA ΕΤΟΙΜΗ ΓΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ



Μια νέα Amiga είναι έτοιμη για να κυκλοφορήσει στη Μεγάλη Βρεττανία κάπου μέσα στο 1994. Η πρωτότυπη Amiga 4000T παρουσιάστηκε στο World of Commodore Show και, σύμφωνα με την Commodore US, θα κυκλοφορήσει στις Ηνωμένες Πολιτείες πριν το τέλος του χρόνου.

Η Commodore UK επίσης σχεδιάζει να κυκλοφορήσει την 4000T αλλά δεν έχει αποφασιστεί ακόμα η τιμή. Η A4000T του show ήταν βασισμένη στην ίδια CPU με την A4000/40 (έναν 68040 στα 25 Mhz) αλλά είχε και πολλές προσθήκες. Υπάρχουν δυο video slots μαζί με πέντε Zorro III slots. Η 4000T έχει ένα γρήγορο SCSI 2 interface ενσωματομένο στη motherboard καθώς και το συνηθισμένο IDE interface που διαθέτουν και τα άλλα μοντέλα της Amiga 4000. Υπάρχει αρκετός χώρος στο "κουτί" για πέντε drives μέσου μεγέθους, κάνοντας την 4000T ιδανική για τοποθέτηση συσκευών όπως tape streamers και CD-ROMs.

Αυτό το νέο μοντέλλο είναι σίγουρα ένα μεγάλο βήμα μπροστά για την Amiga αλλά φαίνεται να υστερεί κάπου. Γιατί ένα τόσο δυνατό μηχάνημα να τρέχει ακόμα στα 25 Mhz ενώ υπάρχει ο 68040 και στα 40 Mhz;

The second Future Entertainment Show

Ξεκίνησε στις 11 Νοεμβρίου και κράτησε μόνο (!!!) τέσσερις ημέρες. Ελαβε χώρα στο Λονδίνο και πρόκειται φυσικά για το δεύτερο Future Entertainment Show, ένα από τα μεγαλύτερα ευρωπαϊκά shows για την Amiga. Και φυσικά δεν χρειάζεται να αναφέρουμε τα 1000 τετραγωνικά μέτρα γεμάτα από τις τελευταίες κυκλοφορίες όλων των μεγάλων εταιριών όπως η Domark, η Gremlin, η Electronic Arts και όλα τα συναφή. Υπήρξε φυσικά και ο απαραίτητος διαγωνισμός στο CD32 (φυσικά) με το Pinball Fantasies και το βραβείο για το νικητή ήταν τα εισιτήρια για το CES στο Chicago. Υπήρξαν και διάφορα rides, από το LaserForce ως το Typhoon το οποίο περιστρέφεται πιάνοντας 100 μίλια την ώρα, με την ίδια δύναμη σχεδόν που έχει ένας πύραυλος όταν απογειώνεται.







Το T2 δεν σημαίνει τίποτε άλλο παρά Terminator 2 που κυκλοφορεί για Amiga αλλά και PC (όπου θα προκαλέσει και την μεγαλύτερη εντύπωση) αυτές τις μέρες. Και είναι ένα παιχνίδι μόνο γι'αυτούς που θέλουν γρήγορη και γερή δράση. Είναι το παιχνίδι που άρεσε στο MegaDrive και σίγουρα θα συναρπάσει στο PC. Αν σας αρέσουν τα παιχνίδια του τύπου Operation Wolf τότε εδώ θα ξεφαντώσετε. Πρέπει όμως να έχετε τα καλύτερα αντανακλαστικά. Αν δεν συμβαινει κάτι τέτοιο μην ανησυχείτε. Θα τα αποκτήσετε παίζοντας! Η κατασκευή του παιχνιδιού είναι αυτή του απλού shoot'em up βλέποντας την δράση με την ματιά της οθόνης. Γίνονται τόσα πολλά εξάλλου στην οθόνη που δεν θα σας αφήσουν να πάρετε ανάσα. Υπάρχουν πολλά επίπεδα στα οποία αλλάζουν δραματικά τα backgrounds και χωρίζονται σε υποεπίπεδα. Φυσικά υπάρχει μόνο ένα πράγμα να κάνετε συνεχώς και αυτό είναι να πυροβολείτε ασταμάτητα εναντίον ότιδήποτε κινείται. Σε μερικές στιγμές θα νιωσετε σαν πραγματικός ήρωας όταν σώζετε τους άλλους υπερασπιστές της ανθρώπινης φυλής από τα μεταλλικά τέρατα. Εχετε ένα αρχικό όπλο το οποίο γίνεται όλο και ισχυροτερο οσο παίρνετε τα power-ups από τους διαλυμένους στόχους. Υπάρχει πάντοτε το πρόβλημα να σας πυροβολήσουν τα πολλά αντίπαλα sprites ή να σας τελειώσουν οι σφαίρες, πράγμα αρκετά εύκολο με τον χαμό που γίνεται- και να μεταμορφωθείτε σε παρατηρητή/ στόχο! Και οι αντίπαλοί σας θα το εκμεταλλευτούν αμέσως καθώς ειναι έξυπνοι και γρηγοροι. Τόσα chipάκια ξοδέψαμε γι'αυτούς! Η αίσθηση της προοπτικης στο απιχνίδι είναι ενισχυμένη καθώς όταν σας πλησιάζει ένα ρομπότ από μακριά αυτό μεγαλώνει σιγά σιγά και θα πρέπει στο τέλος να προλάβετε να το καταστρέψετε πριν έρθει τόσο κοντά. Βέβαια όταν υπάρχουν πέντε ή και περισσότεροι αντίπαλοι να σας πυροβολούν από παντού καταλαβαίνετε οτι είναι εύκολο να τα χάσει κανείς. Το gameplay απευθύνεται μονο στους φίλους της συγκεκριμένης δράσης αλλά η τεχνική του με scaling στα sprites, ψηφιοποιημένα αντικείμενα, τρομερό ήχο και γρήγορη κίνηση θα αρέσει σε όλους.







Από την Sierra ένα παιχνίδι που προορίζεται ειδικά για τα παιδιά. Υπόσχεται πολλές ώρες διασκέδασης και μόρφωσης για παιδιά ανάμεσα στις ηλικίες των 4 και 8 χρόνων. Το καλύτερο είναι ο τρόπος χειρισμού που όπως μας υπόσχεται η εταιρία είναι τόσο απλός που μπορείτε να αφήσετε το παιδί μόνο του με τον υπολογιστή χωρίς να "κολλήσει" κάπου. Ολα γίνονται με το απλό πάτημα του κουμπιού. Η ιστορία του είναι γύρω από δύο φιλαράκια που προετοιμάζονται να πάνε για κατασκήνωση μόνοι τους. Οι ενέργειες που πρέπει να κάνουν είναι σε χρονολογική σειρά και φευγουν κατά την διάρκεια της νύχτας στην έρημο όπου διάφοροι περίεργοι ήχοι τους κάνουν να ανησυχούν. Ετσι επιστρέφουν πίσω στην αυλή του σπιτιού τους οπου και τελικά κατασκηνώνουν. Αυτή η απλή ιστορία γίνεται η βάση για να αλληλοεπιδράσει ο χρήστης με τα αντικείμενα του περιβάλλοντος στην οθόνη. Για παράδειγμα, κλικάρετε πάνω σε ένα φυτό και αυτό θα μιλησει, μία τσάντα θα περπατήσει, η τηλεόραση θα ανάψει μόνη της κτλ. Πολύ καλή η προσπάθεια της Sierra αλλά φοβάμαι οτι στην Ελλαδα δεν είναι και τόσα πολλά τα παιδάκια 5 χρονών που γνωρίζουν αγγλικά τόσο καλά. Καμία μετάφραση;







Ο κόσμος του Armaeth περιλαμβάνει καλούς και κακούς χαρακτήρες και ένα μεγάλο πλήθος από κινδύνους από τους οποίους θα ξεφύγουν μόνο οι εξυπνότεροι. Τοποθετημένοι σε χρόνο και τόπο μυθικό παίρνετε τον ρόλο του Killian, ελέγχοντας τις ενέργειές του κατά την αναζήτηση του χαμένου βασιλείου του Armaeth - βέβαια. Φυσικά η αναζήτηση δεν γίνεται απλώς για την ευχαρίστηση της περιπέτειας, υπάρχει ένας τεράστιος θησαυρός που περιμένει τους γενναίους. Υπάρχουν επίσης ένα σωρό αντικείμενα μέσα στο παιχνίδι, μερικά χρήσιμα, μερικά εντελώς απαραίτητα, μερικά μαγικά και άλλα άχρηστα. Τα αντικείμενα αυτά συμπεριφέρονται ανάλογα με το είδος και την φύση τους και έτσι αν, για παράδειγμα, αφήσετε να σας πέσει ένα εύθραυστο αντικείμενο, αυτό μπορεί να σπάσει! Γι'αυτό ο πρώτος κανόνας που μαθαινει καvείς στο παιχνίδι αυτό είναι να χρησιμοποιεί τα αντικείμενα όσο πιο γρήγορα γίνεται. Κατά την διάρκεια της περιπέτειας θα έρθετε αντιμέτωποι με πολλούς γρίφους. Αν όταν δοκιμάζετε κάτι δεν έχει αποτέλεσμα τότε πρέπει να προσπαθήσετε κάτι διαφορετικό. Δυστυχώς η λύση των προβλημάτων σ'αυτό το παιχνίδι είναι συχνά η πλέον απροσδόκητη, κάτι που θα εκτιμήσουν μόνο οι πιο ικανοί παίκτες.



Ευτυχώς υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι για να φτάσει κάποιος σε ένα αποτέλεσμα και έτσι οι παίκτες μπορούν να ξαναπαίξουν ένα σημείο ή και ολοκληρη την περιπέτεια μόνο και μόνο για να δουν ένα διαφορετικό αποτέλεσμα. Οι ήρωες όχι μόνο μιλούν και αλληλοεπιδρούν με τα όντα και τους χαρακτήρες που συναντούν αλλά έχουν και ένα σωρό κινήσεις συμπεριλαμβνομένων των επιθετικών και το σκαρφάλωμα. Ακόμα πιο ενδιαφέρουσα είναι η δημιουργία "ομιλίας" με την σύνθεση ήδη υπαρχουσών λέξεων στην οθόνη σε προτάσεις. Ο τρόπος χειρισμού είναι ο απλούστερος με το mouse να τα καταφέρνει πολύ καλά. Θα εμφανιστεί σε PC και AMIGA σε λίγο.





DANGEROUS STREETS

Για AMIGA 1200 στην αρχή και μετά για PC και CD 32 αργότερα. Ενα ακόμα beat'em up... δεν υπάρχει τέλος σ'αυτού του ειδους τα παιχνίδια; Οχι, ευτυχώς! Το πρωτότυπο είναι πως αν και παραγωγή της γνωστής Flair ο προγραμματισμός δόθηκε και έγινε με περισσή ικανότητα από μια Ιταλική ομάδα που μας έδωσε υπέροχα 256 χρώματα ταυτόχρονα. Το τελικό αποτέλσμα δεν θυμίζει κάτι το Αγγλικό και αυτό τελικά δενε ίναι κακό αλλά καλό (μην ξεχνάτε ότι οι Βρετανοί δεν κατάφεραν ούτε στο Μουντιάλ να πάνε φέτος!). Τα γραφικά είναι ένας συνδιοασμός ανάμεσα σε Street Fighter αλλά και Elfmania (ξέρετε το παιχνιδάκι που περιμένουμε απο τους Bitmap και μπορείτε να δείτε στην συνέντευξή τους στις επόμενες σελίδες μας) αν και λείπει η "πολυτέλεια" στα γραφικά. Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε 8 χαρακτηρες μερικούς από τους οποίους βλέπετε στις φωτογραφίες μας: Ο Tony ένας μάγκας Ιταλός (!), η Lola ένα σούπερ μοντέλλο από την Αγγλία (βοήθεια), ο Sgiosacapeli που δουλεύει σε φλωρομπάρ (ή είναι φλωρο disco club;) και άλλοι ανάλογοι! Μπορείτε να παίξετε διπλό με τους φίλους σας ή ενάντια στον υπολογιστή. Οι χαρακτήρες αυτοί χρησιμοποιώντας την νέα 32- bit τεχνολογία γεμίζουν μεγάλο μέρος της οθόνης και έχουν ένα σωρό κινήσεις. Δυστυχώς τα δύο σημαντικότερα στοιχεία ενός τέτοιου παιχνιδιού είναι στο μέτριο: η ταχύτητα είναι τόσο γρήγορη που δεν μπορεί να παιχτεί (!) καθώς ο χειρισμός δεν είναι τέλειος.





Renegade
TOM WATSON
&
Bitmap Brothers
MIKE MONTGOMERY

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**



Βλέποντας πίσω στο 1993, ήταν καλή αυτή η χρονιά για την Renegade;

Ηταν μια πολλή καλή χρονιά και για τις πωλήσεις μας ανά διαστήματα, αλλά και για τα σχέδια που έχουμε για το μέλλον. Τα Sensible Soccer, Fire & Ice και Chaos Engine, τα πήγα πραγματικά καλά και αν ρίξεις μια ματιά για το πόσο χρόνο έχουν παραμείνει στα charts πραγματικά θα εντυπωσιαστείς. Και ακόμα πουλάνε καλά. Ενα ακόμα ενδιαφέρον γεγονός είναι ότι και τα προγράμματα μας για PC, άρχισαν να πηγαίνουν εξίσου καλά. Το Sensible Soccer πουλάει πολύ καλά, γιατί στον PC δεν συνηθίζεται να βλέπει κανείς τέτοια παιχνίδια που βασίζονται στο arcade στοιχείο. Δεν είναι μόνο η αύξηση των χρηστών PC, είναι και η αγορά των παιχνιδιών τους, η φύση της οποίας κάνει πλέον δυνατή την παραγωγή κάθε είδους παιχνιδιών. Ψάχνουμε πάντα βέβαια και για νέα format, αλλά ο χώρος των παιχνιδομηχανών είναι κάτι στο οποίο δεν θα μας δεις άμεσα. Απλά, θα επιτρέπουμε σε κάποιους τρίτους να κάνουν τις μεταφορές των παιχνιδιών μας σε κονσόλες. Είμαστε πλήρως δεσμευμένοι από τους υπολογιστές. Δουλεύουμε συνεχώς σε νέα προγράμματα και στους επόμενους 6 μήνες θα είναι έτοιμοι ήδη 6 νέοι τίτλοι σε διάφορα format. Οταν κάποτε είμασταν σε θέση να κυκλοφορούμε 1 ως 2 παιχνίδια το χρόνο, τώρα πλέον θα είναι πολύ περισσότερα. Σκοπεύουμε ακόμα και στην υποστήριξη του Archimedes. Στην Ευρώπη το μηχάνημα δεν πήγε πολύ καλά, αλλά στην Αγγλία ο αριθμός των χρηστών αυξάνεται συνεχώς. Είναι ένα καλό μηχάνημα έτσι, αφού η μεταφορά προγραμμάτων από άλλα μηχανήματα είναι σχετικά εύκολη και ενώ θα είμαστε από τους λίγους που θα υποστηρίξουν το μηχάνημα στον τομέα των παιχνιδιών, ελπίζουμε να τα πάμε καλά.

Πώς βλέπεις την εταιρία σου ώς εκδότρια/σχεδιάστρια ή και τα δύο;

Μερικοί μπερδεύονται με τη Renegade και τους Bitmaps. Οι Bitmaps γράφουν παιχνίδια για τη Renegade. Νομίζω ότι το γεγονός ότι οι Bitmaps συστεγάζονται με την Renegade είναι αυτό που μπερδεύει τα πράγματα, αλλά είναι ξεχωριστοί σε πολλούς τομείς, απλά υπάρχει ένα εμπορικό συμφωνητήριο μεταξύ των 2. Θεωρητικά, οι Bitmaps θα μπορούσαν να φτιάξουν ένα παιχνίδι για κάποια άλλη εταιρία, αλλά αυτό δεν θα συμφωνούσε με τον λόγο για τον οποίο ιδρύθηκε η Renegade. Η εταιρία ιδρύθηκε για να παρέχει



στους Bitmaps τη διάθεση των παιχνιδιών τους και να σιγουρεύει ότι όλοι οι προγραμματιστές ή σχεδιαστές που βρίσκονται πίσω από ένα παιχνίδι της εταιρίας, να παίρνουν την αμοιβή και την αναγνώριση που τους αξίζει. Αν ρίξεις μια ματιά στην Graftgold (Fire & Ice και Uridium 2), στην Sensible και στις άλλες ομάδες που δουλεύουν για εμάς, τότε θα δεις ότι το έχουμε καταφέρει. Ολοι αντιμετωπίζονται με ισότητα. Οι Bitmaps, έχουν το λόγο για το τι θα μπεί στις λίστες μας. Στην Renegade δουλεύουμε σαν εκδότες, σχεδιαστές, εμπορικοί αντιπρόσωποι κτλ κτλ.

Το 1994, θα βρει την Renegade να επεκτείνεται στους τομείς προσωπικού και εκδόσεων;

Ναι. Το κριτήριο μας είναι η τελειότητα. Για παράδειγμα, επικοινώνησαν μαζί μας οι άνθρωποι που έφτιαξαν το Turrican 3 και πραγματικά κολακευτήκαμε. Βλέπουν την εταιρία μας σαν μια μεγάλη δύναμη στην Amiga. Το παιχνίδι τους ήταν ένα καλό δείγμα δου-

λειάς και το στυλ του δένει με την στρατηγική και το στυλ της εταιρίας. Επεκτεινόμαστε συνεχώς, έτσι αν κάποιος έχει να μας δείξει κάτι που είναι καλό, τότε θα το εκδόσουμε. Ετοιμαζόμαστε να κυκλοφορήσουμε το πρώτο μας adventure, το οποίο είναι φτιαγμένο από κάποια Αυστραλιανή ομάδα. Θα είναι κάτι διαφορετικό και για τον κόσμο των adventures αλλά και για αυτούς που νομίζουν ότι ξέρουν τι να περιμένουν από εμάς. Επίσης και το Elfmania, το οποίο μας έρχεται από την Terramarque, προσφέρει πραγματικά μερικά πρωτότυπα σημεία για τα στάνταρ της Amiga. Η Renegade μεγαλώνει με ένα σταθερό ρυθμό. Θα μείνουμε όμως συγκεντρωμένοι στους υπολογιστές. Νομίζω ότι πολλές εταιρίες πήρανε τη λάθος απόφαση να ασχοληθούν εντελώς με την αγορά των παιχνιδομηχανών.

Η αποχώρηση του Sean Griffiths, ήταν για σας ένα μεγάλο χτύπημα;

Ουδέν σχόλιο. Απλά του εύχομαι καλή τύχη.

AMIGA vs AMIGA 1200 και CD 32;

Καλή ερώτηση. Δύσκολα θα μπορέσω να δώσω μια απάντηση σε αυτό εδώ. Η Commodore έκανε πολύ σωστά που 'έχτισε' αυτό το μηχάνημα, σταματάει την πειρατεία κλπ. Το μόνο πρόβλημα που βλέπω, είναι ότι πολλοί δεν το βλέπουν πλέον σαν υπολογιστή, αλλά σαν παιχνιδομηχανή. Τα πρώτα παιχνίδια για το μηχάνημα δεν ήταν και τόσο καλά, αλλά σίγουρα υπάρχει μέλλον. Το γεγονός ότι τα παιχνίδια σε CD δεν είναι πολύ ακριβότερα από τα συνηθισμένου format παιχνίδια, δίνει στο μηχάνημα ένα τεράστιο πλεονέκτημα. Θα είναι πραγματικά ενδιαφέρον, όταν το Amazon Queen, το πρώτο μας adventure, θα καταλαμβάνει 8 high density δισκέτες, ενώ σε CD θα ήταν φθηνότερο. Φυσικά, να δούμε πως θα έρθουν τα πράγματα.

Κοιτάζοντας την τωρινή κατάσταση που επικρατεί στην αγορά υπολογιστών, ποιά νομίζεις ότι θα είναι τα επικρατέστερα μηχανήματα για το 1994;

Νομίζω ότι η αγορά των PC θα μεγαλώσει σταθερά, αλλά είμαι επίσης πολύ ενθουσιασμένος για το ότι αφορά την Amiga. Η A1200 είναι ένα εκπληκτικό μηχάνημα και αν τα πράγματα πάνε καλά, τότε και το CD 32 θα πετύχει. Σκοπεύουμε να ξοδέψουμε ακόμα περισσότερο χρόνο στην Amiga, καθώς πολλοί πιστεύουν ότι η Amiga θα έχει ένα πολύ καλό μέλλον. Ενδιαφέρομαι πολύ να δω το πως θα μεγαλώσει η αγορά της Amiga, η οποία σίγουρα ΔΕΝ είναι σε πτώση. Είναι ο τρόπος παραγωγής και διαφήμισης που την κρατάει. Αν δεις το Sensible Soccer, το οποίο έχει πουλήσει 100000 κομμάτια, ή και ακόμα το Gods, το οποίο ήταν μεγάλη επιτυχία πριν από 2 χρόνια, θα καταλάβεις. Ακόμα και το Chaos Engine, το οποίο κυκλοφόρησε σε μια περίοδο όπου οι πωλήσεις των παιχνιδιών της Amiga ήταν ιδιέταιρα χαμηλές, τα πήγε πολύ καλά και κατάφερε να ξεπεράσει το Gods σε πωλήσεις. Εκεί συμβάλλει και ο τρόπος της διαφήμισης, γιατί ακόμα και στην περίπτωση της πειρατείας, κάποιος που δεν είναι σίγουρος για ένα παιχνίδι, θα προτιμήσει το πειρατικό αντίγραφο. Αν όμως το παιχνίδι έχει διαφημιστεί κατάλληλα και έχει δείξει ότι το αξίζει, τότε θα πουλήσει. Οπότε, εμείς θα συνεχίσουμε την υποστήριξη της Amiga και απλά θα επεκταθούμε στα A1200 και CD 32. Υπάρχει ακόμα και η πιθανότητα κάποια από τα παιχνίδια μας για PC, να εμφανιστούν σε CD ROM.





Η γνώμη σας για τις CD ROM, CDI, 3DO κτλ κονσόλες;

Νομίζω ότι είναι ακόμη πολύ νωρίς για να μιλάμε για αυτά τα μηχανήματα, αν και προσωπικά δεν πιστεύω ότι το CDI θα πάει και τόσο καλά. Πιστεύω ότι η αγορά των υπολογιστών θα μεγαλώσει πολύ και εις βάρος των παιχνιδομηχανών και υπάρχουν πολλοί λόγοι για αυτό. Αν είσαι μια SEGA ή μια NINTENDO, τότε τα πράγματα είναι εύκολα, αλλά αν έρθουμε στη θέση άλλων εταιριών, τα έσοδα είναι σχετικά μικρά και η παραγωγή είναι μεγάλο ρίσκο. Το να παράγεις όμως παιχνίδια σε υπολογιστές, είναι πιο φθηνό, η παραγωγή είναι σίγουρα γρηγορότερη και θα έχεις τον πλήρη έλεγχο από την αρχή μέχρι το τέλος. Ετσι μπορείς να πετύχεις καλές πωλήσεις χωρίς να μπεις σε χορούς πολλών εκατομμυρίων. Το 3DO είναι ένα ενδιαφέρον μηχάνημα, αλλά υπάρχει πολύς δρόμος ακόμα, αφού οι τιμές που το περιβάλουν αίναι πολύ υψηλές. Είναι ένα καλό μηχάνημα, αλλά υπολογίζω ότι θα περάσουν κάπου 3 χρόνια μέχρι να πέσουν αρκετά οι τιμές και να μπορεί να δημιουργηθεί μια βάση για software. Οι πωλήσεις μας σίγουρα επεκτείνονται και στην Αμερική, αλλά αυτή τη στιγμή στην Ευρώπη τα πάμε περίφημα, οπότε ακόμα και αν δεν μπορέσουμε να τις αυξήσουμε εκεί, θα είμαστε ακόμα ευχαριστημένοι από την Ευρωπαϊκή αγορά. Πάντως πιστεύω ότι το πρώτο CD μηχάνημα που θα πιάσει κάποιο μέρος της αγοράς, θα είναι το Sega CD.

Mike Montgomery: Το CD 32 δίνει στους Bitmap Brothers περισσότερους στόχους. Απλά και μόνο για να το ξέρουν οι αναγνώστες, 2 από τους 3 της ομάδας δουλεύουν ταυτόχρονα για το κάθε πρόγραμμα. Ηδη σχεδιάζουμε τα επόμενα παιχνίδια μας και σίγουρα θα καλύψουμε και τα A1200 και CD 32. Θα κοιτάξουμε την 1200 ως το κυρίως μηχάνημα και θα φτιάξουμε το κάθε παιχνίδι βασισμένο σε αυτήν. Μετά θα προσθέσουμε κάποια πράγματα και θα το τροποποιήσουμε για το CD 32 και τέλος θα κόψουμε κάποια πράγματα για να το προσαρμόσουμε στην A500. Με τα νέα chips της A1200 και ιδιαίτερα με την AGA, μπορούμε να κάνουμε πολύ περισ-

σότερα πράγματα απ'ότι κάναμε με την A500. Περισσότερα χρώματα, μεγαλύτερη ταχύτητα και πολύ περισσότερα sprites στην οθόνη. Με την A500, έπρεπε να βασιζόμαστε συνέχεια στον επεξεργαστή και αυτό είχε σαν αποτέλεσμα τη μείωση του χρόνου. Ετσι πολλές φορές δεν μπορούσαμε να κάνουμε όλα όσα θέλαμε, αλλά με την A1200 μπορούμε.



Νιώθετε ποτέ ότι τα Software houses χάνουν κάπου τον κυρίως προορισμό τους, αφού ψάχνουν συνέχεια για καινούργιες και πρωτότυπες ιδέες, ενώ φαίνεται ότι η αγορά πλέον ζητάει υψηλή τεχνική και τέλεια γραφικά;

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ! Αυτό που κάνουμε πάντα, είναι να παρέχουμε πλούσια τροφή για το μάτι και όχι το υπερτέλειο gameplay. Ας πούμε για το Microcosm της Psygnosis, το οποίο δείχνει υπέροχο αλλά απ'ότι ακούσαμε, δεν υπάρχει και πολύ παιχνίδι εκεί. Άλλα παραδείγματα είναι το Defender of the crown, που στην εποχή του έδειχνε φοβερό, αλλά σαν παιχνίδι δεν ήταν και τόσο καλό, όμως πούλησε μόνο και μόνο για την ωραία τεχνική και τα γραφικά του. Στην άλλη πλευρά μπορεί κανείς να δει το Sim City, που δείχνει ότι δεν χρειάζονται τα τέλεια γραφικά για ένα καλό παιχνίδι. Σε ένα χρόνο πιστεύω ότι τα πράγματα θα ισορροπηθούν. Εμείς τώρα προσπαθούμε να βελτιώσουμε την ακουστική των παιχνιδιών μας, αλλά σκοπεύουμε και στην κατασκευή εφέ από video, μέχρι στιγμή όμως το στυλ των παιχνιδιών μας δεν θα δείξει κάτι τέτοιο. Μπορεί όμως να αλλάξουμε στρατηγική από στιγμή σε στιγμή. Το μόνο που δεν θα κάνουμε είναι film licences.

Mike: Για τα νέα ταλέντα, είναι σίγουρα δύσκολη η παραγωγή ενός παιχνιδιού, αλλά όχι ακατόρθωτο. Αν και οι νέοι προγραμματιστές μειώνονται συνέχεια, εμείς στην ομάδα έχουμε πολλά νέα παιδιά. Απλά, όταν τα περιοδικά γράφουν για ένα παιχνίδι προτιμούν να αναφέρουν τους Bitmaps γιατί βγαίνει καλή η ιστορία. Το ίδιο πρέπει να συμβαίνει και σε άλλες εταιρίες.

Με όλο και περισσότερες εταιρίες να ξοδεύουν χρόνο στο να σχεδιάζουν παιχνίδια σε CD, με ακόμα και την χρήση πραγματικών ηθοποιών κτλ, μπορούμε να περιμένουμε κάτι πραγματικά διαφορετικό από εσάς;

Ναι, αλλά όχι με τον τρόπο που μάλλον φαντάζεσαι. Ο πρώτος



στόχος μας είναι το gameplay και αν κάτι δεν μπορεί να δέσει με αυτό, τότε απλά δεν το βάζουμε. Η παραγωγή τέτοιων παιχνιδιών από εμάς, θα γίνει όταν το ζητήσει η αγορά. Αν δεις όλες τις μεγάλες εταιρίες και τις παραγωγές τους, τότε θα δεις ότι αυτοί προσπαθούν να κάνουν ένα μηχάνημα καλύτερο ή χειρότερο απ'ότι είναι. Η πάλι, άλλες εταιρίες απλά αλλάζουν τον υπολογιστή που θα υποστηρίξουν, γιατί αυτός ταιριάζει περισσότερο με το στυλ των παιχνιδιών τους, δίνοντας τους έτσι μεγαλύτερο εύρος στην τεχνική τους.

Ποιά είναι τα παιχνίδια και οι προγραμματιστικές ομάδες που σας εντυπωσίασαν τελευταία και ποιά η γνώμη σας για τα περιοδικά;

Αυτή είναι πραγματικά μια δύσκολη ερώτηση. Αν δεις τα charts των τελευταίων 6 μηνών, είναι πολύ φτωχά, αλλά τίποτα δεν μου έρχεται στο μυαλό. Αν κοιτάξεις τα τωρινά περιοδικά, θα δεις ότι σχεδόν όλα έχουν καταπιαστεί με τα CD και μοιάζει ότι προσπαθούν να τραβήξουν τους αναγνώστες προς αυτά τα μηχανήματα. Τα περιοδικά προσπαθούν πάντα να ενημερώνουν τους αναγνώστες για τα νέα προϊόντα, είτε αυτά είναι καλά είτε κακά, καθώς αυτό κάνει ένα τεύχος να πουλήσει. Τα περιοδικά για να πουλήσουν βάζουν πάντα ωραίες και μεγάλες φωτογραφίες, αλλά όταν βρισκόμαστε στο review, τότε τα πράγματα αλλάζουν. Πάντως τα περιοδικά πάντα υποστηρίζουν τα μηχανήματα και τα παιχνίδια που ξεπερνούν τα όρια.



Τα παιχνίδια που θα έρθουν - ELFMANIA

Είναι πολλά τα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουμε, αλλά θα ήθελα να αναφερθώ στο Elfmania. Αρχικά, το παιχνίδι είναι φτιαγμένο για A500 με 1MB. Επίσης είναι σχεδιασμένο αποκλειστικά για την Amiga, οπότε και ο χειρισμός είναι τέλειος και έχει μια πολύ μεγάλη ποικιλία κινήσεων. Εντάξει, υπάρχει και το SF2, αλλά το Elfmania είναι ακόμα καλύτερο και δίνει την πραγματική αίσθηση ενός καλού beat'em up. Υπάρχει δυνατότητα γαι παιχνίδι ενός ή δύο παιχτών και η επιλογή μεταξύ 6 διαφορετικών χαρακτήρων. Κάθε χαρακτήρας έχει τις δικές του κινήσεις και τα δικά του όπλα. Κάποιες κινήσεις είναι γρήγορες, ενώ άλλες είναι πιο αργές αλλά πολύ δυνατές, οι οποίες μπορούν να σου κάνουν μεγάλη ζημιά. Ο σκοπός είναι να μάθει ο παίκτης πως να κινεί και να χειρίζεται τον χαρακτήρα του, έτσι ώστε να νικήσει τον αντίπαλό του. Υπάρχουν φυσικά ειδικές κινήσεις. Το μεγάλο ατού, το οποίο και θα προσέξει αμέσως ο κάθε παίκτης, είναι ο φοβερός χειρισμός, ο οποίος εκτελεί αμέσως τις εντολές του joystick. Χωρίς να έχεις πατημένο το fire, ο χαρακτήρας μπορεί να κάνει 8 κινήσεις και άλλες τόσες με το fire πατημένο. Η ενέργεια μετριέται με νομίσματα και κάθε φορά που η ενέργεια μειώνεται θα βλέπεις ένα νόμισμα το οποίο μπορείς να κλωτσήσεις και να το χρησιμοποιήσεις σαν όπλο. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία και τα backrounds είναι είτε ακίνητα είτε κινούμενα. Είναι πραγματικά εντυπωσιακό το τι εξελίσσεται στην οθόνη. Η κίνηση των χαρακτήρων είναι ταχύτατη και όταν δεις τις στριφογυριστές κινήσεις, τότε πραγματικά θα νομίζεις ότι παίζεις κάποιο ηλεκτρονικό. Υπάρχουν βέβαια και επίπεδα δυσκολίας, έτσι ώστε ο νέος παίκτης να μην σκοτώνεται τόσο εύκολα. Ολα αυτά πιστεύω ότι δίνουν μια αυθεντική και καλή ισορροπία στο παιχνίδι.

ELMAR KRIEGER

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ μέρος β'

ΤΟΥ **ΧΑΡΗ ΚΛΑΔΗ**

- Πως βλέπεις το μέλλον σε περίπτωση διαμάχης υπολογιστών με παιχνιδομηχανές;

- Νομίζω ότι το χάσμα μεταξύ του επαγγελματικού software στους υπολογιστές και του ψυχαγωγικού software στις παιχνιδομηχανές θα γινέται συνεχώς μεγαλύτερο. Αλλά πιστεύω ότι στον τομέα των παιχνιδιών, οι υπολογιστές δεν θα φτάσουν την ποιότητα των παιχνιδομηχανών, γιατί ακόμα και 100MHz, δεν μπορούν να εξομοιώσουν ούτε καν να ανταγωνιστούν τα αμέτρητα chips που μπορεί να περιέχει ένα cartridge, και όπου τα οποία είναι σχεδιασμένα ακριβώς για να εξυπηρετούν το παιχνίδι, βάζοντας για παράδειγμα αμέτρητα sprites στην οθόνη. Επιπρόσθετα, στον τομέα των παιχνιδομηχανών, οι εταιρίες δεν χρειάζεται να ανησυχούν για την πειρατία, ή αν θέλεις, επειδή έχει αρχίσει να εμφανίζεται στη Ιαπωνία, δεν ανησυχούν όσο οι εταιρίες που ασχολούνται με computer games. Αλλά και στην περίπτωση του CD-ROM, που έχει αρχίσει να διαδίδεται πολύ, το οποίο παρέχει χωρητικότητα, ασφάλεια και θα είναι σίγουρα πιο εύχρηστο στην περίπτωση ας πούμε ενός adventure ή role-playing το οποίο στους υπολογιστές θα χρειαζόταν μόνο του 10 και πάνω δισκέττες και ένα σκληρό δίσκο. Οπότε αυτό ωθεί τις εταιρίες να ασχολούνται με το πιο εύκολο κέρδος των παιχνιδομηχανών, αλλά εφόσον υπάρχει ακόμα η σχετικά φθηνότερη αγορά στους υπολογιστές (μιλάω για PC και APPLE, καθώς πιστεύω ότι οι home βρίσκονται στο τέλος τους), και η ανάγκη που τους δένει με το επαγγελματικό software, θα υπάρχουν πάντα αρκετά παιχνίδια να παίζει κανείς.

- Ποιά είναι η γνώμη σου για τις παιχνιδομηχανές;

- Οι παιχνιδομηχανές είναι θα έλεγα συναρπαστικές. Δεν ξέρεις ποτέ τι να περιμένεις από αυτά τα μηχανήματα καθώς αλλάζουν μορφή και δυνατότητες καθε λίγο και λιγάκι. Για έναν προγραμματιστή, η κονσόλα είναι ένας νέος κόσμος που τον περιμένει, σαν μια απάτητη ζούγκλα που σε καλεί να την εξερευνήσεις, ενώ για τον παίκτη είναι μια ψευδαίσθηση που σε μεταφέρει σε ένα όνειρο που παράγεται από αμέτρητα chips και σε κάνουν να χάνεσαι σε έναν virtual κόσμο. Ακούγεται λίγο ποιητικό, αλλά ποιός δεν θα ήθελε να το δοκιμάσει;

- Και για τους υπολογιστές;

- Η άλλη πλευρά, όχι λιγότερο συναρπαστική, το Α και το Ω του σωστού χρήστη, καθώς το πρώτο πράγμα με το οποίο θα έπρεπε να εξοικειώνεται ο χρήστης, είναι το πληκτρολόγιο και όχι το joypad. Θα μπορούσα να περάσω 5 ώρες παίζοντας παιχνίδια, αλλά θα περνούσα ευχαρίστως 10 ώρες τη μέρα προγραμματίζοντας. Οπότε και υπάρχει η διαφορά...

- Ενας νέος προγραμματιστής που θέλει να ασχοληθεί με την παραγωγή παιχνιδιών, τι συμβουλές του χρειάζονται, ποιά πράγματα πρέπει να προσέξει περισσότερο, πόσο προτότυπο πρέπει να είναι το πρώτο του παιχνίδι για να πετύχει; Μπορεί να δουλέψει μόνος, ή θα πρέπει να ψάξει για συνεργάτες (στα γραφικά, στον ήχο) και τέλος, πώς θα τραβήξει την προσοχή κάποιας εταιρίας;

- Γενικά για τους νέους (και φιλόδοξους) προγραμματιστές, δεν είναι εύκολο να μπουν στην επαγγελματική σκηνή. Οταν θα νιώθει έτοιμος για να φτιάξει ένα παιχνίδι για μια γνωστή εταιρία, θα πρέπει να θυμάται τα παρακάτω...

Πρώτα από όλα θα χρειαστεί ένα μικρό αλλά εντυπωσιακό Demogame, με το οποίο θα πρέπει να επιδείξει τις ικανότητες του. Αυτή τη στιγμή, δεν χρειάζεται μια πρωτότυπη ιδέα για ένα πρωτότυπο παιχνίδι. Αυτή τη στιγμή τον μεγαλύτερο ρόλο παίζει η τεχνική που θα χρησιμοποιήσει. Πρέπει να σκεφτεί τα demos που κυκλοφορούν για το μηχάνημα του και να προσπαθήσει να χρησιμοποιήσει αυτές τις τεχνικές στο παιχνίδι του. Πρέπει να σκεφθεί ένα πολύ καλό παιχνίδι στο μηχάνημά του και να προσπαθήσει να το κάνει τεχνικά καλύτερο. Πρέπει γενικά να βγάλει στη φόρα όλες τις δυνατότητες του μηχανήματος. Οταν τελειώσει, θα πρέπει να πάει ο ίδιος και να επισκευθεί κάποιες εταιρίες. Είναι και αυτό κάποιο έξοδο, αλλά αν στείλεις τη δουλειά σου με το ταχυδρομείο, είναι πολύ πιθανό να μην λάβεις καν απάντηση. Οταν εγώ έστειλα το πρώτο μου παιχνίδι ταχυδρομικώς σε 15 εταιρίες, μόνο οι δύο από αυτές απάντησαν. Οταν όμως αποφάσισα να επισκευθώ ο ίδιος κάποιες εταιρίες, η πρώτη από αυτές (η TITUS) μου έδωσε δουλειά. Αν τα καταφέρει κάποιος να φτάσει σε αυτό το σημείο, το πρώτο παιχνίδι που θα του ζητήσουν να φτιάξει, θα είναι σίγουρα ένα conversion, γιατί θα θέλουν να τον δοκιμάσουν, οπότε και δεν θα έχει να ανησυχεί ούτε για γραφικά ούτε για ήχο ούτε γενικά για υποστήριξη. Αν το παιχνίδι βγεί καλό τότε...

- Τι νομίζεις για τα δικά σου παιχνίδια; Πιστεύεις ότι αποτελούν επιτυχίες, ότι προσφέρουν κάτι επαναστατικό ή τι το καλύτερο έχουν από τα άλλα παιχνίδια του είδους;

- Λοιπόν, καθώς έφτιαχνα demos στην αρχή (στον CPC), τα παιχνίδια μου για αυτό το μηχάνημα χρησιμοποιούν τις τεχνικές των

demos, οι οποίες τεχνικές είναι άγνωστες σε πολλούς προγραμματιστές. Αλλά και στο GAMEBOY, και αυτό είναι το αστείο, μπόρεσα να μεταφέρω όλες τις τεχνικές που χρησιμοποιούσα στον CPC. Τα sprites του παιχνιδιού PREHISTORIK MAN είναι όσο μεγάλα είναι και στον CPC, το scrolling είναι όπως στον CPC, η μουσική είναι γραμμένη στον CPC! Είναι εκπληκτικό, αλλά τα δύο αυτά μηχανήματα είναι σχεδόν όμοια... Η επιτυχία; Στον CPC δεν μπορούν πια να υπάρξουν επιτυχή παιχνίδια. Στο GAMEBOY η επιτυχία βασίζεται στο gameplay. Ξόδεψα πολύ χρόνο φτιάχνοντας το πρώτο parallax scrolling πολλαπλών κατευθύνσεων για το GAMEBOY, αλλά είμαι σχεδόν σίγουρος ότι κανένα περιοδικό δεν θα κάνει αναφορά στις επαναστατικές πραγματικά τεχνικές που χρησιμοποιεί το παιχνίδι, αλλά θα νοιαστούν για το gameplay. Οπότε η επιτυχία του παιχνιδιού είναι στα χέρια αυτού που το σχεδιάζει.

- Γιατί επέλεξες την TITUS ή αν προτιμάς, γιατί σε επέλεξε η TITUS;

- Εγώ επέλεξα την TITUS γιατί ήθελαν να δουν προσωπικά το πρώτο μου παιχνίδι και η TITUS επέλεξε εμένα, γιατί τους άρεσε το παιχνίδι και ο μόνος προγραμματιστής που είχαν για τον CPC, βρισκόταν στην Αγγλία και έφτιαχνε το CRAZY CARS 3. Και επειδή χρειαζόντουσαν κάποιον να φτιάξει το SUPER CAULDRON...

- Ποιές είναι οι βελτιώσεις που κάνεις από παιχνίδι σε παιχνίδι.

- Συνήθως, προσπαθώ να κάνω ότι καλύτερο μπορώ από την αρχή. Δεν μου αρέσει να λέω "αυτό το παιχνίδι είναι χάλια, ας προσπαθήσουμε το επόμενο". Αρα, και επειδή οι ρουτίνες είναι πολύ καλές, αν έφτιαχνα άλλο ένα platform game στο GAMEBOY, θα άλλαζα μόνο κάποια σημεία του κώδικα που μπορούν να βελτιωθούν ή πρέπει να αλαχθούν για να ταιριάζουν στο παιχνίδι, και θα κρατούσα τις ρουτίνες των sprites και του scrolling που χρησιμοποίησα στο PREHISTORIK MAN.

- Εχεις κάποια σχέδια που αφορούν κάποια άλλα μηχανήματα;

- Δεν έχω σχέδια για άλλα μηχανήματα, αν φτιάξω και άλλα παιχνίδια, θα είναι στο Gameboy. Αλλά έχω ακόμα να σκέφτομαι και το Πανεπιστήμιο.

- Ναι, αλλά δεν θα ήθελες εσύ μια μέρα να φτιάξεις το δικό σου Strike Commander;

- Φυσικά, αλλά αν το κάνω αυτό, θα το κάνω στο Gameboy !!!

- Πόσο δύσκολο είναι να περάσεις από το ένα μηχάνημα στο άλλο (CPC-GAMEBOY-PC).

- Ηταν πολύ εύκολο το πέρασμα από τον CPC στο GAMEBOY, όπως είπαμε και παραπανω, λόγο του σχεδόν ίδιου επεξεργαστή. Στον PC, είναι επίσης εύκολη η προσαρμογή, καθώς ο Z80 είναι σχεδόν όμοιος με τους πρώτους επεξεργαστές της Intel. Ο μόνος τομέας που δεν με ενδιαφέρει καθόλου και δεν θα μπορούσα να επεξεργασθώ είναι η σειρά των 68000.

- Ποια νομίζεις είναι τα μειονεκτήματα των PC στον τομέα των παιχνιδιών σε σχέση με τα άλλα μηχανήματα συνήθως στο scrolling.

- Πράγματι, πολλοί λένε ότι τα platform games (τα οποία συνήθως μειονεκτούν στους PC), είναι μόνο για παιχνιδομηχανές, αλλά αυτό απλά δεν αληθεύει. Μια κάρτα γραφικών VGA, είναι τέλεια εξοπλισμένη ώστε να μπορεί να παράγει το ίδιο ομαλότατο scrolling που βλέπουμε στις κονσόλες. Και όπως γίνονται και σε κάποια demos, αν φτιάξεις ένα δικό σου video mode υπάρχει η δυνατότητα και για parallax scrolling πολλαπλών κατευθύνσεων. Υπάρχουν μόνο δύο λόγοι για τους οποίους οι εταιρίες δεν φτιάχνουν το SONIC για τον PC:

1) Δεν είναι όλες οι κάρτες VGA 100% συμβατές μεταξύ τους, οπότε και θα υπήρχαν πολλοί θυμωμένοι αγοραστές.

2) Δεν θα μπορούσαν πια να χρησιμοποιήσουν την C++, αλλά θα έπρεπε να αλλάξουν τον κώδικα και όλα αυτά μαζί κάνουν τον προγραμματισμό του παιχνιδιού πολύ πιο δύσκολο απ'ότι στις παιχνιδομηχανές.

- Νομίζεις ότι αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο ο PC αντιμετωπίζεται σαν μηχάνημα φτιαγμένο για ορισμένους τύπους παιχνιδιών;

- Φυσικά. Αλλά πάλι μπορούν να γίνουν εκπληκτικά πράγματα χρησιμοποιώντας το protected mode. Ο μόνος τρόπος για να αποφευχθεί το πρόβλημα της ασυμβατότητας, θα ήταν να αφήνουν το χρήστη να δοκιμάζει το παιχνίδι πριν το αγοράσει. Οπότε, καλύτερα θα ήταν για τους χρήστες να ρίχνουν καμιά ματιά στα shareware και στα Public Domain παιχνίδια, καθώς κάποια εκπληκτικά παιχνίδια μπορεί να βρίσκονται εκεί έξω.

- Ποιες είναι οι καλές και οι κακιές στιγμές ενός προγραμματιστή;

- Κανείς δεν σε ξυπνά το πρωί, ο ήλιος λάμπει, και ακριβώς πάνω από τη μύτη σου, ένα σωρό νέες ιδέες έτοιμες να πληκτρολογηθούν, το παιχνίδι είναι σχεδόν έτοιμο, όλες οι δυσκολίες ξεπεράστηκαν... αλλά τότε, το απόγευμα, ξαφνικά - ένα BUG. Ενα αληθινό bug. Και δεν μπορείς να το εντοπίσεις. Ψάχνεις... Μέχρι τις 1 το πρωί. Δεν θέλεις να πας για ύπνο χωρίς να το έχεις βρει πρώτα. Θα σου πάρει 3 λεπτά να ξαναπεράσεις στον κώδικα το παιχνίδι, όμως αυτό θα γίνει αμέτρητες φορές. Ακόμα δεν βρέθηκε. Ψάχνεις για μέρες...

- Ποιό είναι το αγαπημένο σου φαγητό;

- Το σουβλάκι, τι άλλο;

PREHISTORIK MAN

Αυτο το παιχνίδι για το Gameboy, είναι ίσως το καλύτερο που έχει ποτέ για αυτό το μηχάνημα. Οι εκπληκτικές νέες τεχνικές δίνουν την εντύπωση ότι οι φίλοι μας οι Γιαπωνέζοι δεν ξέρουν να φτιάχνουν παιχνίδια για το μηχάνημα τους! Αν κάνετε τη σύγκριση του Prehistorik Man με ένα από τα καλύτερα platform του Gameboy, θα δείτε τη διαφορά. Πάρτε πχ το Super Mario Land. Στο Prehistorik Man, το sprite του ήρωα είναι τουλάχιστον πέντε φορές μεγαλύτερο από το sprite του Mario. Οι τελικοί κακοί είναι τεράστιοι, μερικοί είναι μεγαλύτεροι από την οθόνη του μηχανήματος. Η τέλεια μουσική (ίσως τα καλύτερα soundtracks που ακούστηκαν ποτέ στο Gameboy) και το parallax scrolling πολλαπλών κατευθύνσεων, το 3D scrolling και άλλα πολλά, δεν είναι και λίγα. Ρωτάτε λοιπόν: "Γιατί δεν τα έκαναν αυτά οι Γιαπωνέζοι, αφού ξέρουν απ'έξω και ανακατωτά το μηχάνημά τους??"... Ισως γιατί ο προγραμματιστής του Prehistorik Man έχει ασχοληθεί με μηχανήματα που δεν έχουν το Hardware του Gameboy, δηλαδή με τον CPC. Αυτός ο προγραμματιστής, ήξερε πως να κάνει τη δουλειά του χωρίς hardware, αλλά οι Ιάπωνες ξέρουν και κάνουν μόνο αυτό που μπορεί να κάνει το hardware του μηχανήματος. Και καθώς το hardware του Gameboy δεν υποστηρίζει parallax scrolling, και το μόνο που τους απομένει να κάνουν, είναι να κινούν hardware sprites στην οθόνη. Στον CPC οι προγραμματιστές έλυναν όλα τα προβλήματα του hardware με έξυπνες και γρήγορες software ρουτίνες - αλλά φαίνεται ότι αυτό δεν το γνωρίζουν οι Γιαπωνέζοι. Φανταστείτε λοιπόν ότι το Prehistorik Man είναι ένα παιχνίδι που συνδιάζει Software και Hardware ρουτίνες με τον καλύτερο τρόπο. Κάτι που αν καθιερωθεί και στις 16μπιτες ή 32μπιτες παιχνιδομηχανές...ο θεός να βάλει το χέρι του.



MORTAL KOMBAT™

HOUSE	VIRGIN/PROBE
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA 500

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ-Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΜΕΡΕΣ ΚΑΙ ΓΙΑ PC

Σκηνικό: Μια ωραία φθινοπωρινή μέρα, στα όμορφα (!) γραφεία του περιοδικού.
Χαρακτήρες: Μια Amiga, ο Κροντηράς και εγώ.
Αντικείμενο: 3 δισκέτες πάνω στο γραφείο της Amiga.

Ο Κροντηράς κάθεται και γράφει στον Atari του, καθημερινή ρουτίνα δηλαδή. Κάθομαι και εγώ στην Amiga να κάνω κανένα review. Κοιτάω τις δισκέτες... κρατάω την ψυχραιμία μου. Τότε ο Κροντηράς γυρίζει με κακία μου λέει "Η SEGA μου έστειλε σήμερα το Mortal Kombat για το Mega Drive", περιμένοντας να με δει να πρασινίζω από τη ζήλεια μου. Εγώ όμως έκανα την χαρακτηριστική κίνηση που σημαίνει αδιαφορία και συνοδεύεται από τη λέξη 'ΝΑ' και γύρισα το monitor της Amiga προς αυτόν...

Τα μάτια του Κροντηρά πετάχτηκαν έξω από τις κόγχες και αμέσως αυτός έπεσε στα γόνατα. Μετά από πολλά παρακάλια τον λυπήθηκα και τελικά θα τον αφήσω να παίξει και να γράψει κάτι για αυτό το παιχνίδι..."

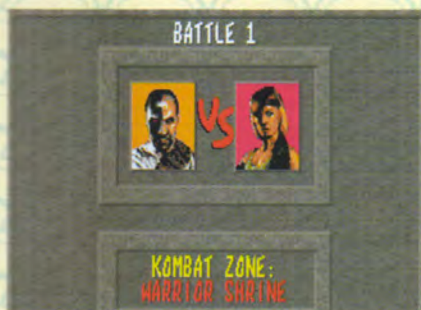
ΛΑΘΟΣ-ΛΑΘΟΣ! Είμαι ο Κροντηράς και τα πράγματα δεν έγιναν καθόλου έτσι! Αφήστε με να σας πω την αλήθεια: "Ηταν μια όμορφη μέρα του Νοέμβρη όταν είχα πάρει το Mortal Kombat για το Super NES μου. Την επομένη πήγα περήφανος στο περιοδικό για να βασανίσω όπως πάντα μερικούς συντάκτες. Το νέο της κατοχής του Mortal Kombat από τον υποφαινόμενο έπεσε σαν ατομι-

ΓΕΝΙΚΑ

Ξεχωρίζει. Τουλάχιστον στην Amiga, όπου τα τέλεια γραφικά, ο εκπληκτικός ήχος και το δυνατό gameplay, το κάνουν σίγουρα το καλύτερο beat'em up που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή σε υπολογιστές. Το Body Blows Galactic που τόσο μας άρεσε είναι πολύ μικρό μπροστά του. Ισως οι καλές εποχές της Amiga επιστρέφουν αφού είναι ένα ακόμα παιχνίδι σταθμός για την Amiga.



Κατά την διάρκεια των αγώνων συμπεριλήφθηκε ακόμα και η επίδειξη δύναμης. Από ξύλα και πέτρες μέχρι ατσάλι και διαμαντι. Πολύ καλό για να συνέρχονται τα νεύρα σας.



Πριν από κάθε αγώνα ένα γρήγορο, vs, πλάνο των αντιπάλων.

κή βομβα στα γραφεία μας. Μόνο ο Κλάδης αντιστεκόταν. Ετσι τον πλησίασα για να τον χτυπήσω... Ομως ενώ είχα εξαπολύσει ένα Dragon Panch βλέπω στο μόνιτορ της Amiga το Mortal Kombat. Χωρίς να χάσω χρόνο και ενώ ο Κλάδης δεν είχε ακόμα συνέλθει πήρα τις δισκέτες για να κάνω review. Και αν είχα περισσότερο χρόνο στην διάθεσή μου ο Χάρης δεν θα έγραφε ούτε σελίδα. Sho Ryu Ken!

Επειδή όμως δεν πρόκειται να μάθετε την αληθινή αλήθεια ποτέ ξεχάστε όλα τα άλλα beat'em ups ΤΩΡΑ γιατί το Mortal Kombat για Amiga είναι το καλύτερο beat'em up που έχει φτιαχτεί ποτέ για τον κορυφαίο υπολογιστή! Και σίγουρα αυτό το πρόγραμμα τον κάνει να δείχνει κορυφαίος! Και αμέσως στο περιοδικό ξεχάστηκαν όλες οι προηγούμενες περιπτώσεις υποψηφίων MegaReview -ιδίως όταν ο Κροντηράς μαστίγωσε στα πεταχτά τον Γρίβα και τον έβαλε να φάει το Shadowcaster για PC, δις- , που τώρα τελευταία είναι συνήθως κάποια adventures για τον PC! Μα καλά, πόσο καλό μπορεί είναι πια αυτό το Mortal Kombat;

Στα ηλεκτρονικά ήταν η δεύτερη καλύτερη επιλογή μετά το Street Fighter 2, για όποιον ήθελε να ρίξει ή να φάει ξύλο. Και ήταν δεύτερο όχι εξαιτίας των γραφικών ή του ήχου σε σχέση με το SF2, αλλά επειδή οι κινήσεις του ήταν πιο δύσκολες και επειδή το παιχνίδι ήταν... πιο δύσκολο όλων αλλά και πιο μονότονο από τον μεγάλο αντίπαλό του! Τα γραφικά στο ηλεκτρονικό ήταν υπέροχα



GORO

Φοβερό σώμα μην μου πείτε! Αλλά πάλι είχε 500 χρόνια τουλάχιστον για να το βελτιώσει. Τώρα βέβαια ποιός ξέρει πόσα αναβολικά να πήρε! Ομως όσο τεράστιος και να φαίνεται (στο coin-op ήταν ακόμα πιο ογκώδης σε σχέση με τα υπόλοιπα sprites αλλά στους υπολογιστές μειώθηκε αυτό το μέγεθος λόγο μνήμης) δεν είναι τίποτε άλλο από ένα μοντέλλο από εύκαμπτο υλικό 30 εκατοστών που το κουνούσαν οι κατασκευαστές του και το φωτογράφιζαν frame- frame!



όχι δεν είναι ο GORO αλλά ο μεταμορφωμένος Shang Tsung



Μια από τις αγαπημένες κινήσεις του GORO είναι να σας κρατάει με τα δύο χέρια και να σας χτυπάει με τα υπόλοιπα.



Και αφού σας ξαπλώσει κατω κάνει μια most muscular.



Ο,τι και να κάνει όμως το τέλος του ειναι βέβαιο!



και ο ήχος φανταστικός.

Στην Amiga, έχουν κρατηθεί σχεδόν τα πάντα από το ηλεκτρονικό. Οσο και αν μας φάνηκε παράξενο, στα μόνα στοιχεία που υστερεί η έκδοση της Amiga, είναι τα όχι και τόσο σύνθετα backrounds και τα ελαφρώς λιγότερα χρώματα.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Υπάρχει μια αρκετά αξιοπρεπής υπόθεση για το παιχνίδι η οποία συνοψίζεται στα εξής: Υπάρχει μία διοργάνωση αγώνων Street Fighting (ουπς!) που την κάνει κάθε χρόνο ο απαίσιος μάγος Shang Chung. 7 τον αριθμό γενναίοι καλούνται να αλληλοσκοτωθούν ώστε να ανακηρυχθεί ο καλύτερος στο τέλος. Αλλά τα 500 τελευταία χρόνια, συναπτά μάλιστα, έχει κερδίσει ο πρωταθλητής του Chung, ο GORO με τα τέσσερα χέρια και την κοτσίδα.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά είναι digitized, δηλαδή οι χαρακτήρες είναι πραγματικοί άνθρωποι, αθλητές οι οποίοι φωτογραφίθηκαν με την κατάλληλη αμφίεση











Οι 7 ήρωες για να διαλέξετε.

TO COIN-OP

Εκεί το παιχνίδι δεν χρειάζεται συστάσεις και παραθέτουμε τις φωτογραφίες για να υπενθυμίσουμε σε όσους μαγεύτηκαν από την έκδοση της Amiga πόσο καλά γραφικά και λεπτομερή sprites υπήρχαν στο ηλεκτρονικό. Απολαύστε.



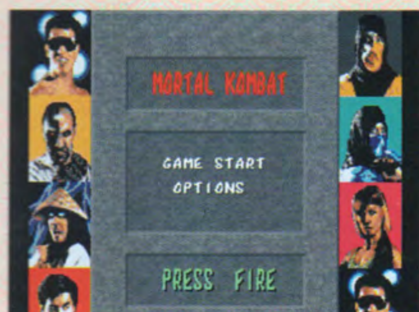








Η προυσίαση των χαρακτήρων στην αρχή του παιχνιδιού κάνει ακόμα πιο εθιστικό το gameplay. Μερικοί μάλιστα συνοδεύονται και από animation.



Απαραίτητο να ορίσετε τις παραμέτρους του παιχνιδιού πριν αρχίσετε.

και στάση για τις ανάγκες του παιχνιδιού. Μπορείτε να τους δείτε όλους αφού τελειώσετε το παιχνίδι. Το τελικό αποτέλεσμα είναι λοιπόν υπέροχο, αν και με μόνο 32 χρώματα σε ανάλυση 320*256, το ίδιο και τα backrounds που είναι και αυτά digitized. Το animation είναι εκπληκτικό, και αυτό ήταν που μας εξέπληξε περισσότερο, έχει όλη την φοβερή κίνηση, την πραγματική, την φυσικότατη κίνηση που είχε το ηλεκτρονικό. Ακόμα περισσότερο η κίνηση των γραφικών είναι ταχύτατη, τα χρώματα είναι καλά διαλεγμένα και φυσικά το scrolling της οθόνης δεν πάει πίσω. Ας ξαναγυρίσουμε όμως σε αυτά τα sprites... Και τι sprites. Τεράστια! Οι χαρακτήρες κάνουν όλα όσα μας είχε συνηθίσει το ηλεκτρονικό! Η άμυνα, η επίθεση, τα αίματα που πετάγονται όταν κάποιος από τους χαρακτήρες φάει πολύ ξύλο, είναι... σχεδόν πραγματικά! Η μαγεία που κάνει ο κάθε παίκτης, συνοδεύεται από μια ονειρική κίνηση του sprite. Ολες οι κινήσεις και τα χτυπήματα είναι ταχύτατα. Δεν υπάρχουν λόγια κατάλληλα για να περιγράψω τα τέλεια γραφικά του παιχνιδιού, γι'αυτό άλλωστε υπάρχουν και οι φωτογραφίες! να πούμε τέλος ότι η προγραμματιστική ομάδα πίσω απο την έκδοση της AMIGA αλλά και του PC είναι η PROBE η ίδια που έκανε την εκπληκτική μεταφορά του παιχνιδιού για το MegaDrive της SEGA.

ΗΧΟΣ

Εκπληκτικός ήχος με digitized φω-







Το animation είναι πολύ καλό και πολύ γρήγορο και υπάρχουν οι περισσότερες κινήσεις του ηλεκτρονικού.



Μια επίδεθξη των ειδικών κινήσεων του Cage χωρίς αντίπαλο.

νές, κραυγές, ουρλιαχτά όπως είναι φυσικό δηλαδή. Η μουσική είναι φοβερή, ατμοσφαιρική και δένει απόλυτα με το παιχνίδι. Το εισαγωγικό θέμα διαπρέπει καταλλήλως και τα εφέ που ακούγονται στα χτυπήματα και στις μαγείες συμπληρώνουν τη φοβερή ηχητική εικόνα του παιχνιδιού! Υπάρχουν ακόμα και sampled φωνές των ηρώων πολύ ευκρινείς.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ιδιες κινήσεις με αυτές του ηλεκτρονικού, εκτός από κάποιες ελάχιστες περιπτώσεις οι οποίες οφείλονται βέβαια περισσότερο στο ένα μόνο πλήκτρο του joystick σε αντίθεση με τα έξι του coin-op. Αλλά η αντικατάσταση και οι συνδυασμοί που έχουν πετύχει οι άνθρωποι που έκαναν την μεταφορά είναι θαυμάσια.

Ενώ στο SF2 της Amiga αυτό το σύστημα, δούλεψε, αλλά έκανε τις εκτελέσεις των κινήσεων πολύ αργές (μέχρι ύπνου) και μπέρδευε το παίκτη, στο Mortal Kombat ο συνδυασμός αυτός, είναι απόλυτα εύχρηστος, ακόμα και για κάποιον που έχει συνηθίσει τις κινήσεις του ηλεκτρονικού!

Κάθε αντίπαλος έχει διαφορετικές κινήσεις, τις οποίες θα χρειαστεί να περάσει κάποιος χρόνος μέχρι να τις μάθετε. Υπάρχουν γροθιές, κλωτσιές, μαγείες και ό,τι άλλο θα μπορούσε να ονειρευτεί και να ζητήσει ο ευτυχισμένος κάτοχος μιας Amiga. Τα options του παιχνιδιού είναι πλέον γνωστά. Διαλέγετε ένα από τα πέντε επίπεδα δυσκολίας, διαλέγετε μουσικό θέμα, βάζετε credits κτλ.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

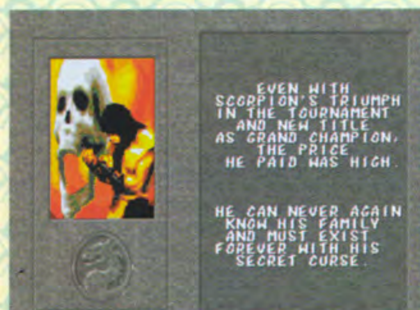
Θα τα... παίξετε! Πρίν παίξετε, δεν θα βλέπετε την ώρα να αρχίσετε και όταν πρωτοπαίξετε δεν θα μπορείτε να σταματήσετε! Αλλά μην το ξύσετε! Απλά παίξτε το!

GAMEPLAY

Το gameplay ήταν πάντα το μεγαλύτερο ατού αυτών των παιχνιδιών. Οταν παίζετε εναντίον του υπολογιστή χωρίς να διαθέτετε την κατάλληλη τεχνική, τότε λογικό είναι να αρχίσετε από τα ευκολότερα επίπεδα, μέχρι να αποκτήσετε μια κάποια πείρα. Στην οθόνη του παι-



Τελειώνοντας το παιχνίδι επιβραβεύεστε με την συνέχιση της ιστορίας του.





Οι ειδικές κινήσεις του Raiden.



Εδώ ο Sub-Zero παγώνει τον Scorpion ο οποίος αλλάζει χρώμα.



Ο μεγάλος δάσκαλος. Περιμένει να τον ανακαλύψετε ακολουθώντας τις οδηγίες της οθόνης και να τον νικήσετε. Εχει τις δυνάμεις του Scorpion και του Sub-Zero ταυτόχρονα!

χνιδιού υπάρχουν βέβαια οι γνωστοί πίνακες που σας πληροφορούν για το σκόρ και την ενέργειά σας. Οσο προχωράτε βέβαια, αυξάνει και το επίπεδο δυσκολίας. Το άλλο μεγάλο ατού τέτοιων παιχνιδιών είναι το διπλό. Ετσι και αυτό το παιχνίδι σας προσφέρει τη δυνατότητα να ξεφτιλίσετε τον Κροντηρά (ο οποίος είναι αυτή τη στιγμή πίσω σου χαρη και ετοιμάζεται να σε αποτελειώσει), μέσα στο χρονικό διάστημα που σας δίνεται βέβαια. Τα αρνητικά που βρήκαμε βέβαια είναι η έλλειψη των τελικών κινήσεων, η ομοιότητα των περισσότερων χτυπημάτων ανάμεσα στους ήρωες και ο αργός χρόνος φορτώματος από δισκέτες όπου αν δεν έχετε ειδικά δεύτερο drive είναι απελπιστικός.





Αυτος είναι ο μαγος πριν προλαβει να μεταμορφωθεί. Ευτυχώς για τις μεταμορφώσεις του η Amiga δεν χρειάζεται να φορτώνει από τον δίσκο αλλά "θυμάται" τα sprites στην μνήμη της.

MORTAL KOMBAT vs STREET FIGHTER 2

Οταν το SF2 κυκλοφόρησε στην Amiga, πολλοί βιάστηκαν να το αποκαλέσουν το καλύτερο beat'em up για το μηχάνημα. Αυτό βέβαια δεν ίσχυε ποτέ, αλλά και αν ακόμα δεχτούμε κάτι τέτοιο, είναι και πάλι αρκετά κατώτερο από το Mortal Kombat σε ΟΛΟΥΣ τους τομείς. Το SF2 υστερεί σε γαρφικά, ήχο, κίνηση, χειρισμό και δυστυχώς για τους φίλους του ηλεκτρονικού και σε ταχύτητα. Το μόνο που είχε να επιδείξει το SF2 ήταν το όνομα. Και αυτό ήταν που παρέσυρε και πολλούς σε βιαστικά συμπεράσματα.



Στο mirror match αντιμετωπίζετε τον εαυτό σας.

MORTAL KOMBAT vs BODY BLOWS GALACTIC

Το BBG είναι ο μεγαλύτερος Amigoανταγωνιστής του Mortal Kombat. Είχε και τέλεια γραφικά και πολύ καλή κίνηση. Η τέλεια τεχνική και τα ψηφιοποιημένα γραφικά του Mortal Kombat ανταγωνίζονταν σκληρά τα πολύ καλοσχεδιασμένα γραφικά και sprites του Galactic. Η μάχη εδώ φαινόταν αμφίρροπη, αλλά στον ήχο το BBG υπερισχύει. Ομως στον βασικότερο τομέα ο οποίος ακούει στο όνομα χειρισμός και gameplay, το Mortal Kombat καταφέρνει να επικρατήσει. Και αυτό του δίνει τους πόντους που χρειάζεται για να γίνει το καλύτερο όλων.

ΑΝΤΟΧΗ

94%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οσα δεν φτάνει ο PC, τα κάνει η Amiga!

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	94
ΓΕΝΙΚΑ	94





F117 Nighthawk

HOUSE	MICROPROCE
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**

Δεν πίστευα ποτέ ότι θα δω αυτό το παιχνίδι στην Amiga, όχι μόνο επειδή η έκδοση που πρωτοβγήκε στο PC είναι ενός και πλέον χρόνου, αλλά και επειδή δεν περίμενα ότι η εταιρία θα μπορούσε να μεταφέρει όλα αυτά τα εκπληκτικά χαρακτηριστικά που μας έδωσε με την έκδοση για PC, στην Amiga. Τελικά όμως μάλλον τα κατάφερε. Το F117 της Amiga έχει κρατήσει ακόμα και την εισαγωγή. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα αναλυτικά από την αρχή. Αρχίζει η εκπληκτική εισαγωγή, πραγματικά εκπληκτική -και γρήγορη. Μετά, φυσικά βρισκόμαστε στην γνωστή βάση, όπου υπάρχουν οι συνηθισμένες πόρτες και το χέρι που κρατάει ένα μπλοκ με σημειώσεις. Οπως σε όλα τα παιχνίδια της MICROPROCE δηλαδή. Πίσω από την κάθε πόρτα είναι και η ανάλογη λειτουργία. Ετσι, όπως πάντα θα πρέπει να σχεδιάσετε την αποστολή ανάλογα με τις εντολές, οδηγίες και διαταγές (μάλιστα κε Αρχισυντάκτη) που θα πάρετε. Θα ελέγξετε την πορεία και φυσικά την ισχύ και τα οπλικά συστήματα των αντιπάλων. Μετά θα εξοπλίσετε κατάλληλα το σκάφος σας (έτσι πρέπει) και θα ξεκινήσετε. Μέχρι να φτάσετε στο πρώτο σημείο προορισμού, θα αφήσετε τον αυτόματο πιλότο να σας οδηγήσει, γιατί αν κάνετε μια κοτσάνα και σας εντοπίσουν τα αντίπαλα ραντάρ τότε... Τώρα μπορείτε να ρίξετε και έναν υπνάκο, καθώς μέχρι να φτάααασετε στον προορισμό σας θα περάσει πολήηηη ώρα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

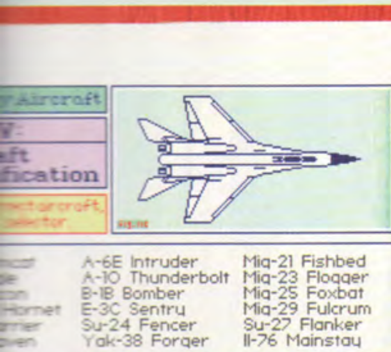
Φάτε τρυφύλλι (ναι, κάτι προσπαθώ να πω εδώ πέρα!). Δείρτε έναν Αγγλο (διαιτητή και μη). Αν δεν μπορείτε να δείρετε έναν τότε δείρτε πολλούς!

Αν φτάσατε στον προορισμό σας, τότε KILL OR DIE. Από εδώ και πέρα δεν υπάρχουν αυτόματοι πιλότοι και βρωμερά πράσινα ιπτάμενα άλογα (εδώ βρωμάει τριφύλι). Εδώ είναι ο θάνατος σας η ζωή μου! Πυροβολείτε ότι κινείται και ότι δεν κινείται. Θα τα πάρει όλα η σκούπα. Εχθρικά αεροπλάνα, ραντάρ, πλοία, κτήρια, αμάχους, βουνά δένδρα και ζώα, διαιτητές, προπονητές και παίκτες! Δεν κάνουμε φιλετικές διακρίσεις εμείς. Και άμα λάχει ρίχνουμε και κανένα καπνογόνο στον αγωνιστικό χώρο! Και άμα δούμε και κάνα Αγγλο; Πυρ κατά βούληση! Και αν πει κανείς ότι θα διακόψει τον αγώνα, τότε θα πνιγού-

ΓΕΝΙΚΑ

Στην Amiga οι εξομοιωτές τείνουν προς εξαφάνιση. Η προσπάθεια της MICROPROCE είναι πραγματικά αξιόλογη και σίγουρα πρέπει να τραβήξει την προσοχή των Amigaδων που περίμεναν τόσο καιρό για να παίξουν ένα καλό simulator. Γενικά καλό παιχνίδι, αφού υπάρχουν και τα απαραίτητα επίπεδα δυσκολίας, καθώς και επιλογή No Crashes για τους πρωτάρηδες. Και αφού είναι εξομοιωτής για ΤŒ αεροσκάφος, τότε δεν χρειάζετε να ξέρουμε τίποτε άλλο.









με στο κέρμα (και που και που θα πέφτει και κανένας αναπτήρας, κανένα κλειδί, κανένα χρυσό δόντι). Μόλις τελειώσει η αποστολή σας, κάντε save και βουρ για τα αποδητήρια.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα, παραδόξως έγινε καλή μεταφορά από το ένα μηχάνημα στο άλλο. Για την εισαγωγή δεν χρειάζεται να πούμε και πολλά, ούτε και για το στήσιμο όπου τα γραφικά είναι πολύ καλά. Θα πρέπει όμως να σταθούμε πολύ στα γραφικά του παιχνιδιού. Αλήθεια, πέρα από τα γραφικά του ταμπλό και των χαρτών, εσείς ξέρετε τι άλλα γραφικά βλέπει κανείς σε έναν εξομοιωτή; Επειδή δεν ξέρετε (είπα ΔΕΝ ξέρετε), τότε θα πρέπει να σας πω. Τα πολύ αργά vector graphics που έχει η Amiga. Δεν μπορείς να κρίνεις το σχήμα και τα χρώματα των vector graphics, αλλά σίγουρα μπορείς να κρίνεις την ταχύτητά τους. Οσοι έχουν παίξει το παιχνίδι στο PC, θα δεινοπαθήσουν. Οσοι δεν έχουν παίξει το παιχνίδι στον PC, θα βρουν τα γραφικά απλός αργά. Πραγματικά, το παιχνίδι υποφέρει εκεί που πάντα υπέφερε η Amiga. Στα αργά vectors.

ΗΧΟΣ

Η μουσική της εισαγωγής είναι βαριά και εκπληκτική. Σε εμψυχώνει και σου δίνει το κουράγιο να φωνάξεις "Θρύλε Θεέ μου, Ολυμπιακέ μου". Τα ηχητικά εφέ είναι αυτά που περιμέναμε. Τα μπιπ των ραντάρ και τον ενδείξεων, τα μπουμ των εκρήξεων και τα σουυυυς των πυραύλων. Τίποτα αξιέπαινο, αλλά δεν μπορεί κανείς να ζητήσει περισσότερα από ένα flight simulator.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός γίνεται είτε με το joystick είτε με τα πλήκτρα. Φυσικά, υπάρχουν και ένα σορό άλλα πλήκτρα όπως ας πούμε για την επιλογή όπλου, για τις ενδείξεις των αισθητήρων, γαι τον χάρτη κλπ κλπ. Υπάρχουν φυσικά και όλα τα όργανα και οι ενδείξεις που χρειάζονται, έτσι το παιχνίδι ούτε στα ταμπλό αλλά ούτε και στον έλεγχο χάνει τίποτα. Ο χειρισμός είναι άψογος και αυτό βοηθάει πολύ το παιχνίδι.

GAMEPLAY

Οπως και σε όλα τα simulators της MICROPROCE, υπάρχουν πολλές -άλλες εύκολες, άλλες δύσκολες- αποστολές με διαφορετικά σενάρια. Το παιχνίδι φυσικά διαθέτει την αίσθηση που κάνουν όλους του εξομοιωτές εθιστικούς. Ο χειρισμός είναι πολύ καλός, ο ήχος αρκετός και τα γραφικά αρκετά καλά. Τα vectors είναι λίγο αργά, καθώς και η εξέλιξη του παιχνιδιού, αλλά μικρό το κακό. Το παιχνίδι υπόσχεται πολλές ώρες διασκέδασης.





ΑΝΤΟΧΗ

90%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Τα ραντάρ δεν σας εντοπίζουν, αλλά...

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	89



ALIEN 3

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**

Να χάνω χρόνο με σαμπουάν και κρέμα μαλλιών; Οχι εγώ! Και ποιός αλήθεια θέλει να αγοράζει αυτά τα...δύο σε ένα σαμπουάν που κυκλοφορούν; Εκτος του ότι είναι πανάκριβα, χάνεις και πολύ χρόνο για το λούσιμο και το στέγνωμα. Και αν βγεις έξω με βρεγμένα μαλιά θα κρυώσεις και δεν θα μπορέσεις να πολεμήσεις τα Alien.

Αυτά σκέφτηκε η πρωταγωνίστρια του παιχνιδιού αλλά και της ομώνυμης ταινίας και ξύρισε το κεφάλι της. Αγριεύοντας έτσι την όψη του sprite της ηρωίδας, ο τάδε σκηνοθετόπουλος την στέλνει να σκοτώσει τα Alien. Τα κακόμοιρα τα Alien, δεν θέλουν να κάνουν κακό, το μόνο που θέλουν είναι μια παγωμένη PEPSI COLA, για να μπορέσουν να πάρουν μέρος σε διαγωνισμό ρεψίματος. Αλλά πού; Οι άνθρωποι είναι τόσο άσπλαχνοι που δεν τα δέχονται στους διαγωνισμούς τους. Και έτσι, το μόνο που μπορούν να κάνουν τα Alien για να σκοτώσουν το χρόνο τους, είναι να αναπαραχθούν.

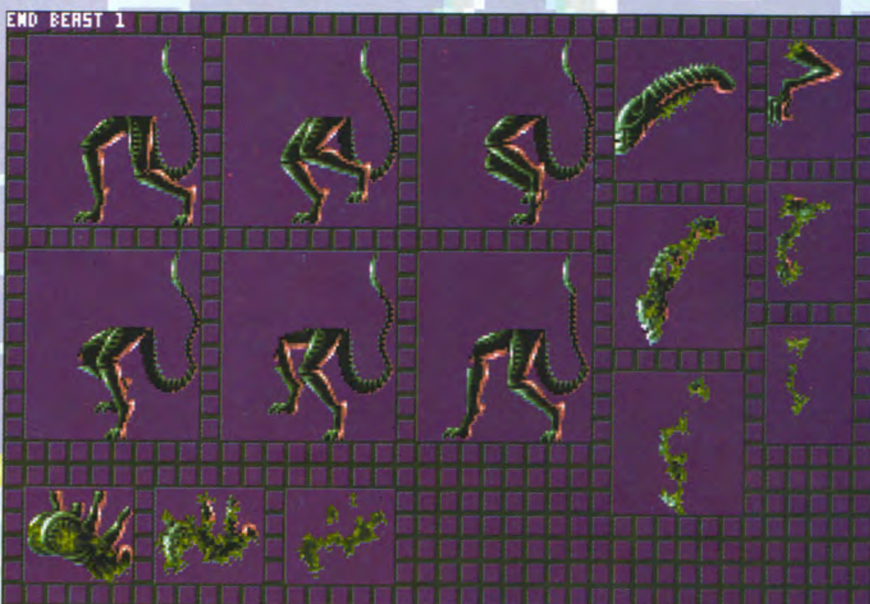
Αλλά και εκεί, το χέρι της ανθρώπινης αντίδρασης. Τα Alien, πρέπει να χρησιμοποιούν ανθρώπους ως κουκούλια για τα νεογνά τους, αλλά αυτό δεν αρέσει στους ανθρώπους. Και καλά, τώρα θα μου πείτε ότι είναι άδικο και παράλογο να θυσιάζεται ένας άνθρωπος για το νεογνό ενός 'τέρατος', αλλά για σκεφτείτε ότι αν ο άνθρωπος ήταν στη θέση τους, θα έκανε τα ίδια και χειρότερα (αυτό άλλωστε το έχουμε αποδείξει και από άλλους παράγοντες - ποιός σας είπε πχ ότι τα Alien μολύνουν το περιβάλλον;). Μιλάμε πλέον για αληθινό ρατσισμό! Ετσι λοιπόν υπάρχουν και κάποιοι άνθρωποι, οι οποίοι σκέφτονται και τα προ-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εξασκηθείτε στο ρέψιμο (αφού είναι και το μόνο πράγμα στο οποίο μπορεί να νικήσετε τα Aliens. Αν και πάλι αμφβάλω...Τι; Δεν έχετε δει τη διαφήμιση;).

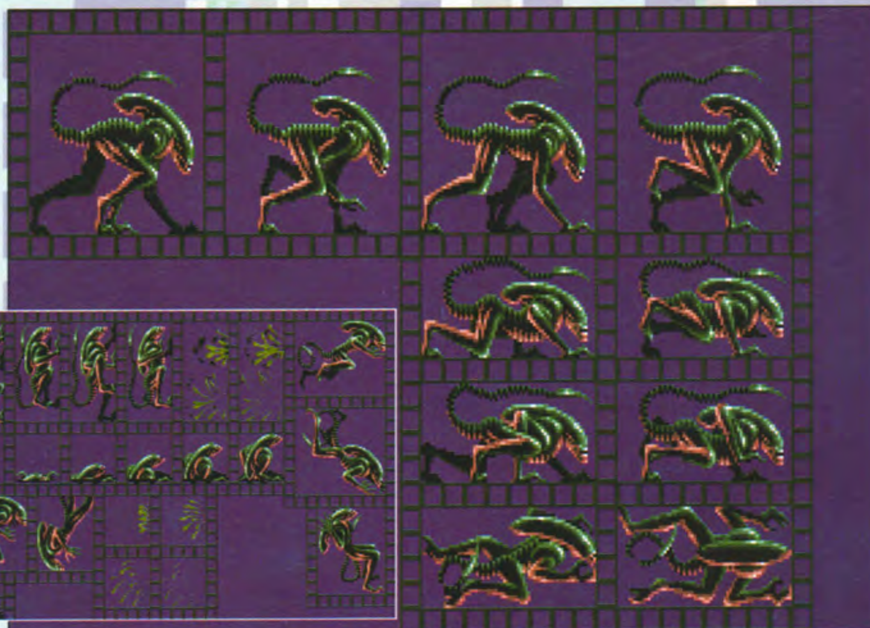
ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πολύ καλό παιχνίδι! Ωραία γραφικά, καλούτσικος ήχος και φοβερό πανδύσκολο gameplay. Το θέμα του παιχνιδιού είναι αυτό που θα κρατήσει περισσότερο τον απλό χρήστη, ενώ θα είναι ένα από τα αγαπημένα παιχνίδια των φίλων των arcade adventures με πολύ πιστολίδι και βαθειά (κάτω από το έδαφος, και όχι μόνο 6 πόδια) ατμόσφαιρα. Τα παιχνίδια που έχουν εξωγήϊνους συνήθως βγαίνουν καλά εώς υπέροχα (βλέπε Alien Breed 1 και 2, Deep Core και Alien 3 φυσικά)! Αλλο ένα παιχνίδι αυτού του είδους, για το οποίο πάλι δεν πήραν πριμοδότηση, ούτε καν κάνα φράγκο για τα δικαιώματα...και μη μου πείτε ότι δεν το καταλάβατε; Φυσικά και μιλάω για τα Aliens...Ρίξτε καμιά ματιά στις ταινίες.



βλήματα των κακόμοιρων Alien! Πχ ο γραφικάνθρωπος του παιχνιδιού, ο οποίος...

Εφτιαξε κάτι υπέροχα, τρομερά, φανταστικά, τέλεια sprites για τα Aliens και ένα ηλίθιο, ψηλόλιγνο, βαρεμένο sprite για την skin-head ηρωίδα. Ο ίδιος γραφίστας 'μπογιάτισε' με επιτυχία τα backround graphics του παιχνιδιού και φρόντισε να κάνει τα sprites των αιχμάλωτων γήινων αρκετά κακομοιριασμένα. Ωραία είναι και τα σκοτεινά χρώματα που δένουν με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και συνθέτουν από γραφιστικής άποψης, ένα πολύ καλό παιχνίδι. Επίσης υπάρχει και η φοβερή εισαγωγική οθόνη με το Alien του οποίου τρέχουν τα σάλια (σάλια + Aliens = Σαλiens). Ιδιο με την εκπληκτική έκδοση του MegaDrive!!!



Ο ήχος του παιχνιδιού αντίθετα δεν έφτασε τις προσδοκίες μας. Δεν μπορείς να έχεις μουσική και ηχητικά εφέ ταυτόχρονα μέσα στο παιχνίδι. Αποτέλεσμα; Αν έχεις επιλέξει μουσική, θα νευριάσεις γιατί είναι μονότονη, παρά τις κάποιες προσπάθειες για να φανεί ατμοσφαιρική. Αν αντίθετα επιλέξεις τα ηχητικά εφέ, τα οποία είναι πολύ καλά αλλά λίγα, η απόλυτη ησυχία που θα επικρατεί στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, θα σου σπάσει τα νεύρα. Επίσης λείπει και η υπέροχη εισαγωγική μουσική που είχε το MegaDrive.

Ο χειρισμός δεν γέρνει προς το μέρος κανενός. Είναι άψογος, με γρήγορη αναπόκριση. Είναι καλύτερος από αυτόν του MegaDrive, αφού στην έκδοση της Amiga μπορείς να κατεβαίνεις εύκολα τις σκάλες (!!!).

Το gameplay είναι επίσης με το μέρος των Aliens! Τα Aliens θα σας κάνουν κομμάτια και θα σας πιουν το αίμα! Πραγματικά, το παιχνίδι είναι παλουκάααραα. Οι σφαίρες τελειώνουν αρκετά γρήγορα, τα Aliens εμφανίζονται από το πουθενά και οι πολλές στοές, λαβύρινθοι και τα αδιέξοδα θα μπέρδευαν και τον ίδιο το Θησέα και δεν πα' να'χει 100 κουβάρια μαλλί μαζί του. Βέβαια υπάρχει και ένα ανταρ το οποίο σας δείχνει αν υπάρχει κάτι το ζωντανό εκεί γύρω, αλλά τα Aliens είναι γρηγορότερα από το ραντάρ. Αντε, που και που υπάρχουν και κάποια bonus, όπως έξτρα σφαίρες, πρώτες βοήθειες κλπ, αλλά αυτά δεν θα σας βοηθήσουν τόσο όσο θα σας βοηθούσε ένα φύλλο χαρτί και ένα μολύβι για χαρτογράφηση. Υπ'όψην ότι έχετε ένα περιορισμένο χρόνο για να ελευθερώσετε τους αιχμαλώτους και να βγείτε από την έξοδο, όπου και αν βρίσκεται αυτή. Νομίζετε ότι θα τα καταφέρετε; Σιγά!

Πράγματα που πρέπει να κάνετε:

1) Προσέξτε τις τρύπες με τους ανεμιστήρες (όσα παίρνει ο άνεμος).
2) Να περπατάτε σιγά και να μη βιάζεστε, γιατί τα Alien είναι πιο γρήγορα από το μάτι σας!
3) Να προσέχετε όταν ανεβο-κατεβαίνετε σκάλες. Να ρίχνετε και καμιά ματιά στα ταβάνια που και που.
4) Μάθετε να χρησιμοποιήτε όλα τα όπλα ανάλογα με την περίσταση.
5) Την προσευχή σας.

Πράγματα που δεν πρέπει να κάνετε:

1) Να πέφτετε από μεγάλα ύψη (χωρίς αλεξίπτωτο, ομπρέλα ή αν δεν έχετε κάνει ασφάλεια ζωής τέλος πάντων).
2) Να προσπαθήσετε να πηδήξετε πάνω από τα Aliens. Αυτά γυρίζουν αστραπιαία, εσείς όχι...
3) Να πυροβολείτε άσκοπα (ή στο γάμο του Καραγκιόζη).
4) Να παίξετε αν έχετε αναπνευστικό, εγκεφαλικό ή καρδιακό πρόβλημα.
5) Να ξεχάσετε να κάνετε την προσευχή σας.



ΑΝΤΟΧΗ

85%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

ΓΚΛΟΥ, ΓΚΛΟΥ, ΓΚΛΟΥ...ΜΠΟΟΥΥΥΡΠ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	85
ΓΕΝΙΚΑ	85



GOAL!

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	486DX/40+Soundblaster

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**







Δεν έχω καμμία αμφιβολία ότι όλοι σας έχετε παίξει, ή τουλάχιστον έχετε ακούσει, το εκπληκτικό Kick off II. Σίγουρα το καλύτερο ποδοσφαιράκι για υπολογιστές, το Kick off II αποτελεί ίσως το πιο εθιστικό, αλλά και ένα από τα πιο δύσκολα, παιχνίδι που παίξαμε ποτέ. Επρεπε να βλέπατε τι γινόταν, και γίνεται, ανάμεσα στους συντάκτες του USER όποτε αποφασίζουμε να παίξουμε πρωτάθλημα, πραγματικός εμφύλιος. Δυστυχώς όμως ο αγαπητός μας αρχισυντάκτης, ο κ. Κροντηράς, βγαίνει μια ζωή πρωταθλητής. Αλλά Ως εδώ. Ηρθε η στιγμή να χάσει τη "ζώνη" του πρωταθλητή. Τέλος πάντων. Το Kick off II δεν είναι το πραγματικό μας θέμα αλλά το Goal. Πρέπει να τονίσω ότι όλοι μας περιμέναμε εναγωνίως το Kick off III, το οποίο υποσχόταν πολλά καινούρια πράγματα. Off-sides, καλύτερο χειρισμό των επιθετικών, πιο ρεαλιστικούς τερματοφύλακες, καλύτερη εκτέλεση των στατικών φάσεων και άλλα πολλά συναφή. Και ναι, το Goal τα έχει όλα αυτά αλλά ... δεν είναι Kick off !!!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν είσαστε Kick-offόπληκτος αποφύγετε το. Θα απογοητευτήτε. Αλλίως ρίξτε του μια ματιά. Δεν είναι και τόσο άσχημο, έχουμε δεί και χειρότερα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Τώρα τι σενάριο μπορεί να περιμένει κανείς από ένα ποδοσφαιράκι; Το μόνο που μπορεί να θεωρήσει κανείς ως σενάριο είναι ότι σας δίνεται η δυνατότητα να πάρετε εκδίκηση για τυχόν ήττα ή αποκλεισμό της ομάδας σας στην Ευρώπη (τι ήταν αυτό το 4-3 με την Τενερίφη ρε παιδάκι μου ...). Αλλά δεν νομίζω ότι ένας αθλητικός εξομοιωτής χρειάζεται τίποτα παραπάνω στον τομέα του σεναρίου. Και έτσι, αναπόφευκτα περνάμε στα ...

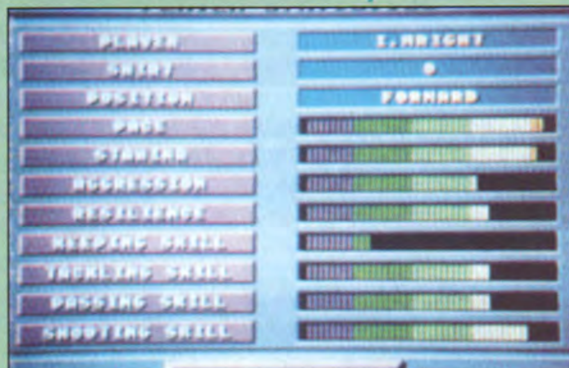
ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Καααααλά. Καλούτσικα θα έλεγε κανείς. Στην προσπάθεια του να δώσει περισσότερες λεπτομέρειες αλλά και χρώματα, ο κύριος Dini μου φαίνεται ότι τα έκανε μούσκεμα. Εντάξει, και τα Kick off μπορεί να μην είχαν τα φοβερά γραφικά αλλά στο Goal τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα. Απορώ γιατί υπάρχει η δυνατότητα επιλογής φανέλας της ομάδας σας αφού στον αγωνιστικό χώρο το μόνο που φαίνεται είναι μια μουτζούρα με τα χρώματα που επιλέξατε. Φρίκη. Οι παίκτες δεν έχουν και τόσο ρεαλιστική κίνηση ενώ το τέρμα θυμίζει τέρμα του hand-ball. Ναι, είναι πράγματι τόσο



μικρό. Μεγαλύτερη φρίκη. Στο χάρτη τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα. Δεν είναι δυνατόν να καθορίσετε εσείς το μέγεθος του αλλά και έτσι όπως είναι, αλλά και εκεί που είναι, το μόνο που βλέπετε είναι πολλοί κινούμενοι λεκέδες διαφόρων χρωμάτων. Ακόμη μεγαλύτερη φρίκη (αρχίζει να πανικοβάλλεται ...). Αλλά το πιο φρικτό σημείο της υπόθεσης είναι ο ήχος

. Εντάξει, ούτε τα άλλα Kick off είχαν τον εκπληκτικό ήχο αλλά εδώ τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα. Εκτός από τις φωνές του πλήθους όταν μπει goal ή χαθεί κάποια ευκαιρία, φωνάζουν ακόμα και όταν η μπάλα πάει εντελώς άουτ, το



παιχνίδι ηχητικά είναι μηδέν. Ο διαιτητής σφυρίζει μόνο στην έναρξη ή όταν δίνει κάποια κάρτα, νομίζω, αλλά ποτέ δεν σφυρίζει τα πλάγια ή τα corners. Αν είναι δυνατόν. Τεράστια φρίκη. Γενικά, το Goal τεχνικά κρίνεται ... ασ' τα να πάνε.

ΓΕΝΙΚΑ

Πολύ θόρυβος για το τίποτα. Σίγουρα όλοι περιμέναμε εναγωνίως το διάδοχο του Kick off II αλλά δυστυχώς το Goal μας απογοήτευσε οικτρά. Δε λέω, μόνο του στέκει αρκετά καλά αλλά η κληρονομιά του Kick off φάνηκε πολύ βαριά στις πλάτες του Dino Dini (όνομα κι αυτό). Προτιμήστε το Kick off II, στην Amiga φυσικά, ή το Sensible Soccer και στα δύο μηχανήματα. Είναι πολύ καλύτερα, έτσι νομίζω τουλάχιστον.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-GAMEPLAY



Στο θέμα του χειρισμού τα πράγματα είναι μοιρασμένα. Πριν την έναρξη του αγώνα το Goal είναι υπέροχο. Εκατοντάδες επιλογών σας επιτρέπουν να δημιουργήσετε επακριβώς την ομάδα που επιθυμείτε. Υπάρχουν κάρτες με τα χαρακτηριστικά κάθε παίκτη από τους είκοσι δυο που μπορείτε να επιλέξετε για να φτιάξετε την εντεκάδα σας. Υπάρχει επιλογή της ταχύτητας όχι του παιχνιδιού αλλά της κάθε ομάδας και έτσι μπορείτε να κάνετε μια πάρα πολύ καλή εξάσκηση μειώνοντας την ταχύτητα της αντίπαλης ομάδας. Πολύ καλό. Υπάρχει επίσης δυνατότητα επιλογής του τρόπου με τον οποίο θα βλέπετε το γήπεδο. Κάθετα, για τους φίλους του Kick off ή οριζόντια, για τους φανατικούς οπαδούς των ηλεκτρονικών. Υπάρχει φυσικά και το απαραίτητο replay όλων των goals. Αυτό έλειπε !!! Α ναι, υπάρχει και μια όψη του γηπέδου από ψηλά αλλά δεν βρήκα κανένα ιδιαίτερο πλεονέκτημα. Μπορούσε κάλλιστα να λείπει. Μετά τη σέντρα όμως τα πράγματα σκουραίνουν. Ο χειρισμός μέσα στο παιχνίδι είναι εξαιρετικά περίεργος και καθόλου φιλικός. Δεν μπορώ να καταλάβω πως βάζεις φάλτσο στη μπάλα, και είμαι ένας πολύ έμπειρος παίκτης του Kick off, ενώ αν αφήσεις απότομα το μοχλό άλλες φορές σουτάρει, άλλες φορές παρατάει τη μπάλα και σπάνια πετάει τη μπάλα ψηλοκρεμαστά. Φυσικά δεν υπάρχει τρόπος να ξέρεις πότε θα κάνει το καθένα. Και πάλι φρίκη. Από την άλλη είναι αρκετά βελτιωμένος ο τρόπος εκτέλεσης των στατικών φάσεων. Ιδιαίτερα τα πλάγια είναι πολύ καλά. Τα fouls επίσης. Αλλά τα πέναλτι ... Παναγία μου ! Κυριολεκτικά πρέπει να "μυρίσεις τα νύχια σου" για να υπολογίσεις που και με πόση δύναμη θα πάει η μπάλα στην εστία. Η απόλυτη φρίκη. Οσο για τα τάκλινς, ασ' το καλύτερα. Μετά το τρίτο πάτημα του fire, και αν θέλει πάλι, ο παίκτης αποφασίζει να πέσει για τάκλιν και πάλι προς άγνωστη κατεύθυνση. Ομως υπάρχουν και καλά σημεία (επιτέλους). Δηλαδή μόνο ένα καλό σημείο. Ο χειρισμός των επιθετικών μέσα στην περιοχή. Δεν χρειάζεται πια να δίνετε κατεύθυνση στο σουτ καθώς σουτάρει μόνος του προς την εστία. Και πάλι όμως δεν ξέρετε πότε θα γίνει αυτό. Επίσης ξεχάστε τα θεαματικά goals δικής σας δημιουργίας και εκτέλεσης.

Περνώντας στο gameplay πρέπει να επισημάνω ότι δεν υπάρχει τίποτα το ιδιαίτερο να επισημάνω. Το goal έχει το συνηθισμένο gameplay ενός 8μπιτου παιχνιδιού ποδοσφαίρου. Τόσο καλά ... Και αυτό βέβαια λόγω του επιεικώς απαράδεκτου, για τα σημερινά δεδομένα, χειρισμού.

ΑΝΤΟΧΗ

81%



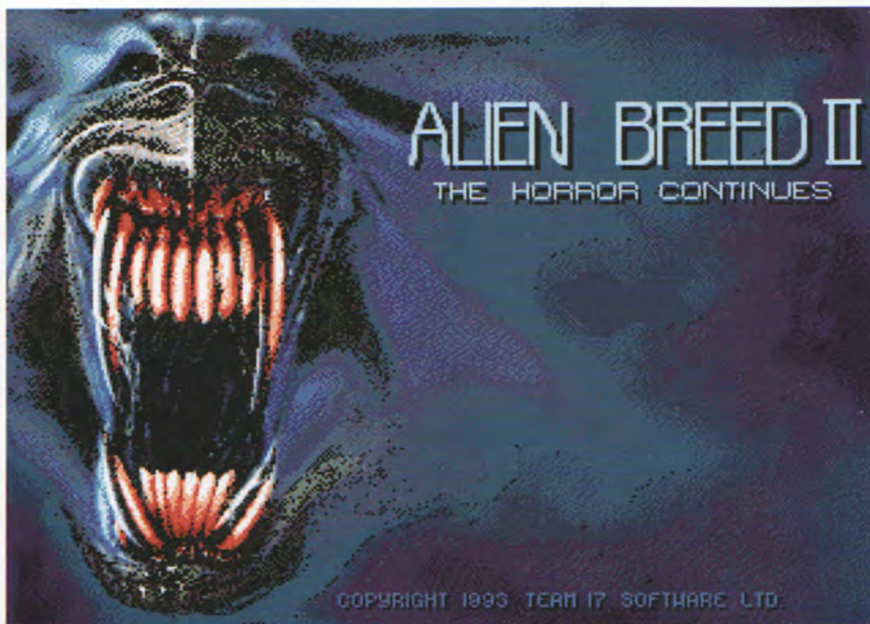
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Γιατί κύριε Dini;

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	78
ΓΕΝΙΚΑ	78







HOUSE	TEAM 17
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**

Η TEAM 17 τα κατάφερε πάλι! Αυτή τη φορά με τη συνέχεια ενός υπέροχου παιχνιδιού, το οποίο κατέκτησε τους παίκτες των arcade adventures με πολύ πιστολίδι...

ALIEN BREED 2 λοιπόν και η ιστορία συνεχίζεται...

Παίκτης 1: ΠΩΣ; ελικόπτερα; Μα τι γίναν τα aliens;

Παίκτης 2: Με φοβούνται γιατί είμαι ο καλύτερος, ο δυνατότερος και είμαι και πολύ όμορφος άμα λάχει και (Ρα τα τα τατ)... Ααααααααχ.

Παίκτης 1: Αν σκεφτόσουν και λίγο με το μυαλό θα έβλεπες ότι τα ελικόπτερα πυροβολούν. Σκύψεεε...! (Μποοοουυυυυμ)

Παίκτης 2: Ευχαριστώ, μου έσωσες...

Παίκτης 1: Καλά καλά, Κάτσε εδώ και κάλυπτέ με. ΑΕΡΑ! (πολεμάει σκληρά - σκηνές ακατάλληλες για ανηλίκους) Ρα τα τα τατ ΜΠΟΥΜ!

Παίκτης 2: Μαμά! Αίματα στο έδαφος. Θα ξεράσω... (Περνάνε την πύλη)

Παίκτης 1: Πολύ ησυχία πέφτει και δεν μου αρέσει. Προσπάθησε να μην κάνεις θόρυβο μέχρι να ρίξω μια ματιά στο scenner...Μάλιστα, πρέπει να στρίψουμε εδώ αλλά ήσυχα έτσι;

Παίκτης 2: Μην ανησυχείς για τίποτα, όσο είμαι εδώ όλα θα πάνε...

Παίκτης 1: Πρόσεχε που πας!

Παίκτης 2: ΠΡΟΣΕΞΕ ΠΑΝΩ ΣΟΥ !!!...

Alien: Γκράααααααααρλ... (κατά το Graaaal)

Παίκτης 2: Πρόσεχε πίσω σου !!!!

Παίκτης 1: (στέλνει και αυτό το Alien στην κόλαση) Μα καλά, εγώ ξεσκίζομαι και εσύ κάθεσαι εδώ κιτρινισμένος από το φόβο σου;

Παίκτης 2: Δεν μου πάει το κίτρινο;

Παίκτης 1: Σοβαρά; Τότε να τα βγάλεις πέρα μόνος σου.

Παίκτης 2: Τι; Οχι, μην το κάνεις αυτό, θα σου δώσω ότι θέλεις. Τη συλλογή μου με αυτόγραφα, το φούρνο μικροκυμμάτων το... να, τα ακούς; Καλέ έρχονται...

Παίκτης 1: Καλά, αλλά ρίχνε καί σύ κάτι.

Παίκτης 2: Μααναούυυυυλαα μουυυυυυυυ!!!

Παίκτης 1: Ρα τα τα τατ, ρίξε και συ.... ΡΙΞΕΕΕ !!!

Παίκτης 2: Ρα τα τα τα τα τα τα τατ...

Παίκτης 1: Πάει και αυτό...

Παίκτης 2: Ρα τα τα τα τα τα τα τατ...

Παίκτης 1: Εντάξει το φάγαμε. Σταμάτα. Φτού! Εμεινα από σφαίρες...

ΓΕΝΙΚΑ

***Παίκτης 1:* Τώρα που έχασε ο κόπανος μπορώ να παίξω με την ησυχία μου! Να ένα κλειδάκι! Ελα στο θείο...**

***Παίκτης 2:* Τσα! Να'μαι πάλι! Είχα αγοράσει μια ζωή. Χαίρεσαι που με βλέπεις;**

***Παίκτης 1:* Να σου'πώ, δεν έχεις καμιά δουλειά να κάνεις, να γράψεις κάνα review, να ψήσεις κάνα καφέ, να πλύνεις τα πιάτα;**

***Παίκτης 2:* Œχι, όχι, όχι και όχι.**

***Παίκτης 1:* Γιατί σε μένα..;**



Παίκτης 2: Ρα τα τα τα τα τα τα τατ...

Παίκτης 1: Σταμάτα βρε όργιο, τον φάγαμε λέω...ΤΙ; Ρε παλιοχαλβά, ρε φλώρο..., τα δόντια σου χτυπούσαν; Ξόδεψα όλες μου τις σφαίρες, δεν έχω όπλο,
έμεινα με το π.... στο χέρι επειδή εσύ δεν είχες το κουράγιο να πατήσεις τη σκανδάλη;!;

Alien 1: Δεν θα θέλαμε να διακόψουμε τη συζήτηση, αλλά με μας τι θα γίνει; Εχουμε και άλλες δουλειές ξέρετε...

Παίκτης 1: Αϊ χάσου και' σύ ρε... μεταλλαγμένη βιοχλαπάτσα.

Παίκτης 2: Ελεος...

Παίκτης 1: Δεν ακούω κουβέντα. Θα σε κάνω να βλαστιμήσεις την ώρα και τη στιγμή που γεννήθηκες.

Alien 1: Τι γλώσσα! Τι ανάγωγοι.

Alien 2: Ναι. Δεν αξίζει ούτε να τους κατακτήσουμε, αλλά προς στιγμήν αυτή είναι η αποστολή μας. Ας τους σκοτώσουμε. Πυροβόλησε εσύ πρώτα.

Alien 1: Είσαι πολύ ευγενικός! Ρα τα τα τατ τατ.

Παίκτης 2: Ααααααχ (πεθαίνει)

Παίκτης 1: Εϊ, μπορεί να ήταν ένας μ...... και μισός, αλλά ήταν φίλος μου και... Ααααααχ (πεθαίνει)

Aliens (μαζί): Πάρτε τα γήϊνοι! Σας ....Ααααααχ (πεθαίνουν)

Παίκτης 1: Οχι ακόμα! Είχαμε credits !

Το ίδιο σενάριο όπως και στο πρώτο μέρος, ελέγχετε έναν (ή δύο) από τους τέσσερις χαρακτήρες που σας δίνονται από το πρόγραμμα (δύο γήινοι και δύο εξωγήινοι, ο καθένας με διαφορετικά χαρακτηριστικά) και πρέπει να ξεπαστρέψετε όλα τα Aliens φέρνοντας έτσι σε πέρας την αποστολή σας, το παιχνίδι όμως σαν σύνολο έχει αλλάξει. Τα γραφικά είναι ακόμη καλύτερα από το πρώτο μέρος (!), τα ηχητικά εφέ είναι στα ίδια υψηλά επίπεδα, με την ατμοσφαιρική εισαγωγική μουσική και τα υπέροχα samples μέσα στο παιχνίδι. Πολύ καλές είναι και οι στατικές εισαγωγικές οθόνες που ξεδιπλώνονται στην οθόνη σας πριν από κάθε πίστα. Τα sprites, βρίσκονται πάντα στα υψηλά επίπεδα που μας έχει συνηθίσει η TEAM 17, παρόλο που είναι σχετικά μέτριου μεγέθους, είναι ταχύτατα (πολύ περισσότερο απ'όσο θα θέλατε μερικές φορές). Τα backrounds του παιχνιδιού είναι υπέροχα σχεδιασμένα και το scrolling είναι για άλλη μια φορά άπιαστο.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Παίκτης 1: Σκοτώστε τον συμπαίκτη σας.
Παίκτης 2: Αμάν! Ενα τέεεραας με ένα μεγάλο μαχαίρι έρχεται κατά πανω μου!
Παίκτης 1: Œχι καλέ, εγώ είμαι...

Περνώντας στον τομέα του gameplay τώρα...Λοιπόν και εδώ κάτι έχει αλλάξει.Το ALIEN BREED 2 είναι πιο δύσκολο από τον προκάτοχό του!!! Ετσι, ενώ στην πρώτη πίστα η δυσκολία είναι σχετική, αφού το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να αποφύγετε κάτι χαζά ελικόπτερα και μερικούς μετεωρίτες (μπορεί να φανεί δυσκολούτσικο) και να μαζέψετε όσα περισσότερα κλειδιά και λεφτά βρείτε. Οταν γίνει αυτό θα πρέπει να πάτε γρήγορα στην πύλη που θα σας οδηγήσει στην δεύτερη πίστα. Σε αυτό το level, θα χρειαστείτε γρήγορα αντανακλαστικά αλλά και μεγάλη ταχύτητα. Προσοχή, γιατί τα εχθρικά sprites εμφανίζονται αστραπιαία και αρκεί μόνο ένα χτύπημά τους για να σας αφαιρέσει μια ολόκληρη ζωή, ενώ και η ταχύτητα σας εξαρτάται από την ανωμαλία του εδάφους. Ετσι, ενώ τρέχετε γρήγορα, μπορεί να φτάσετε κοντά σε ένα ύψωμα, οπότε η ταχύτητα σας μειώνεται αισθητά.



Στο δεύτερο level, τα πράγματα δυσκολεύουν πολύ καθώς τα Aliens σας επιτίθενται από παντού. Και εδώ χρειάζεστε ταχύτητα και πολύ καλά αντανακλαστικά. Πρέπει να μαζεύετε κλειδιά, λεφτά, φυσικά πυρομαχικά και θα πρέπει να προσέχετε που πατάτε! Σε αυτήν την πίστα, θα σας βοηθήσει το scanner σας, το οποίο μπορείτε να συμβουλευτείτε ανα πάσα στιγμή για να δείτε τη θέση σας. Το όπλο σας φυσικά είναι και ο καλύτερος σας φίλος μέσα στο παιχνίδι, ένα όπλο που μπορείτε να αλλάζετε μέσα από κάποια τερματικά που θα συναντάτε στο δρόμο σας, εφόσον βέβαια έχετε και το ανάλογο ποσό χρημάτων. Αλλα πράγματα που θα μπορούσατε να αγοράσετε από τα τερματικά είναι διάφορα εργαλεία και εξοπλισμός, έξτρα ζωές, ενέργεια όπως επίσης μπορείτε να συμβουλευτείτε το help file το οποίο θα σας λύσει τυχόν απορίες που σας έχουν δημιουργηθεί για την αποστολή σας (αν και αυτό το παιχνίδι δεν δίνει και μεγάλα περιθώρια για απορίες - δεν υπάρχει χρόνος να σκεφθείτε). Α, επίσης μπορείτε να ρίξετε και μια ματιά στα στατιστικά και την απόδοση σας.

ΑΝΤΟΧΗ

90%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Παίκτης 1...Παίκτης 2... ALIENS...

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	85
ΓΕΝΙΚΑ	90



TORNADO

HOUSE	DIGITAL INTEGRATION
FORMAT	PC, Amiga
TEST	PC, Amiga

ΤΟΥ **DEREK DE LA FUENTE**

Μεγάλη έρευνα από τους υπεύθυνους της Digital Integration προηγήθηκε της παραγωγής αυτής η οποία χρειάστηκε πάνω από δυο χρόνια για να ολοκληρωθεί. Το καλύτερο κριτήριο για έναν εξομοιωτή πτήσης είναι η γνώμη ενός πιλότου που έχει πετάξει με το συγκεκριμένο αεροσκάφος και η D.I. κατάφερε να πάρει πολύ θετική άποψη! Οχι μόνο κατάφεραν να συγκεντρώσουν ειδικά στοιχεία για το θέμα από τους κορυφαίους πιλότους αλλά και ο ίδιος ο πρόεδρος της εταιρίας είναι πρώην υπάλληλος της RAF και έχει δίπλωμα στον αεροδυναμικό σχεδιασμό. Παρόλες τις πολύ καλές προηγούμενες παραγωγές της, η D.I. κατάφερε να δημιουργήσει έναν εξίσου καλό, αν όχι καλύτερο, εξομοιωτή με αυτούς της Microprose ή της Spectrum Holobyte.

Η έκδοση για τον PC αποτελεί το διάδοχο του F-16 Combat Pilot, βασισμένο όμως αυτή τη φορά στο πασίγνωστο Tornado και είναι ένας από τους πιο εντυπωσιακούς εξομοιωτές που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή. Οι προδιαγραφές του είναι άκρως εντυπωσιακές: πλήθος λεπτομερέστατων επίγειων "αντικειμένων" βασισμένων σε σχέδια και φωτογραφίες, 1.1 κλιμάκωση των αντικειμένων η οποία ενισχύει την αίσθηση της πραγματικής πτήσης, πολλαπλά στρώματα στα σύννεφα, κλιμακωτός ορίζοντας, πρωϊνές αλλά και νυχτερινές πτήσεις, ρεαλιστικά σενάρια με ευφυή συμπεριφορά των αντιπάλων, πολλαπλές κάμερες με ζούμ, ρεαλιστικές κονσόλες, επεκτάσεις σεναρίων μέσω διαφόρων mission disks, κατανοητές λειτουργίες αυτόματου πιλότου και ... ο κατάλογος είναι πραγματικά ατελείωτος. Οι τυπικές αποστολές αποτελούνται από: βομβαρδισμούς αεροδιαδρόμων και πυραυλικών εγκαταστάσεων, ενεργειακών σταθμών και εργοστασίων, γεφυρών, στρατιωτικών βάσεων και αποθηκών ενώ βέβαια δεν λείπουν και οι απαραίτητες αερομαχίες μαζί με διάφορες αναγνωριστικές αποστολές. Εκτός από τις ξεχωριστές αποστολές ο παίκτης λαμβαίνει μέρος και σε μεγάλης κλίμακας επιχειρήσεις οι οποίες απαιτούν και ηγετικές ικανότητες. Ετσι ο παίκτης θα εκτιμήσει τη συμβολή του στον όλο στρατιωτικό και στρατηγικό σχεδιασμό. Για τον, λιγότερο τεχνικό, μέσο παίκτη το Tornado παρέχει μια πληθώρα πολύ ρεαλιστικών χαρακτηριστικών τα οποία προσφέρουν άφθονες γνώσεις επί του θέματος.

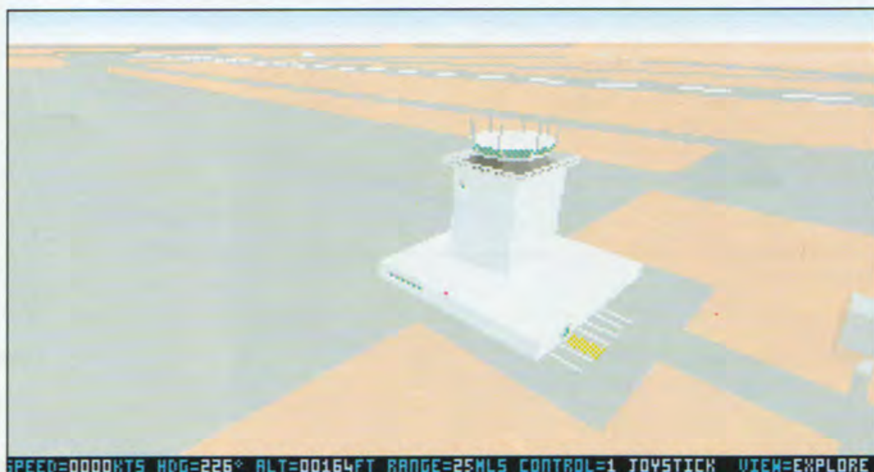


Είναι δυνατόν, αν θέλετε, να απογειώσετε το αεροσκάφος και να τα αφήσετε όλα στον αυτόματο πιλότο αλλά έτσι όμως χάνετε ένα μεγάλο, και όμορφο, μέρος του παιχνιδιού.

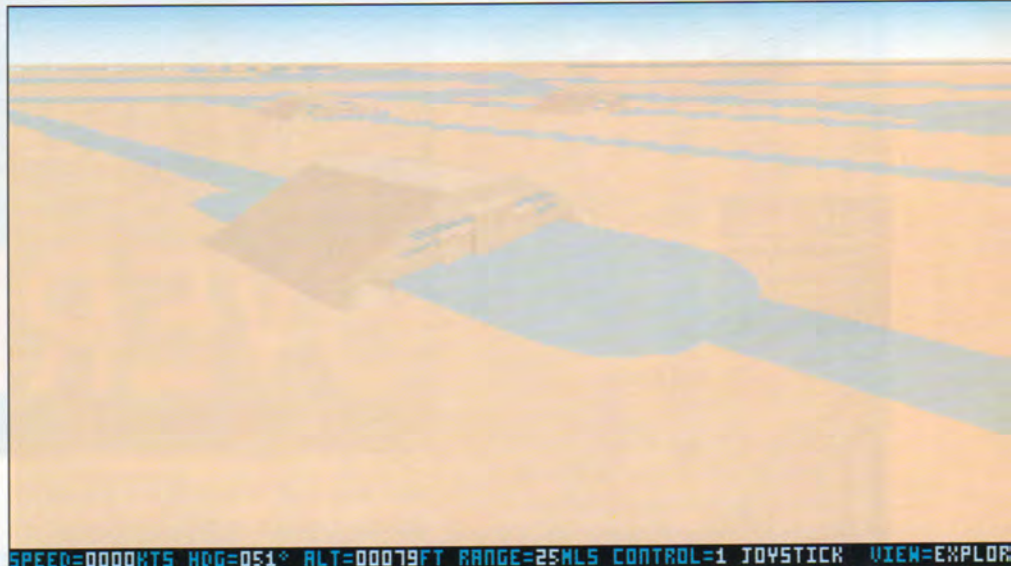
Το cockpit "στεγάζει" δύο άτομα, τον

ΓΕΝΙΚΑ

Μια πάρα πολύ καλή παραγωγή της Digital Integration, με έμφαση στο ρεαλισμό χωρίς όμως αυτό να είναι εις βάρος του gameplay. Τα αποτελέσματα της πολύ μεγάλης έρευνας που έκαναν οι υπεύθυνοι της D.I. πριν από την παραγωγή του Tornado, είναι διάχυτα σε όλο το παιχνίδι. Πολύ επαγγελματική και ευσυνείδητη δουλειά.





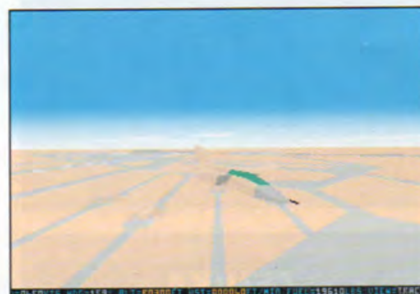


πιλότο και τον πλοηγό (ή W.O.: Weapons Officer-σ.τ.μ.) και φυσικά παρέχονται και οι αντίστοιχες κονσόλες με το πάτημα ενός πλήκτρου.

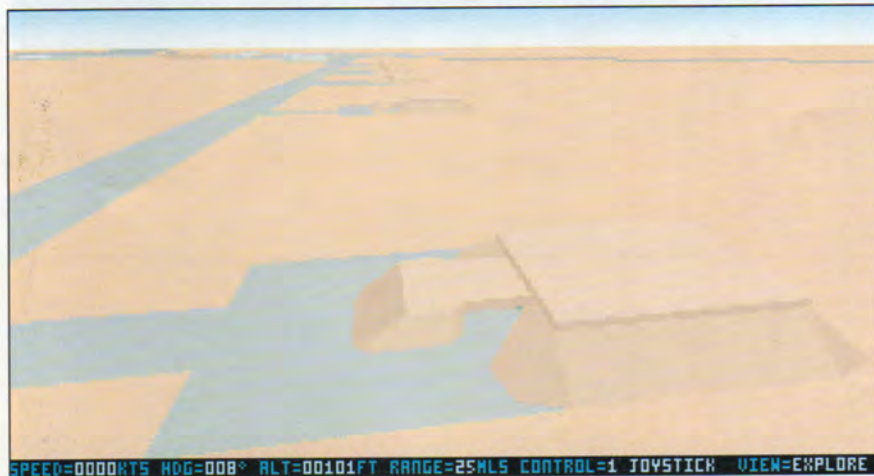
Μερικές από τις επιλογές πτήσης είναι πραγματικά συναρπαστικές. Μπορείτε να επιλέξετε την πτήση στα 20000 πόδια και ο αυτόματος πιλότος θα σας πάει εκεί μόνος του αλλά σε περίπτωση αερομαχίας θα πρέπει εσείς να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας. Φυσικά υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός αντιπάλων σκαφών όπως διάφορα MIGs, A-10 Warthogs, Sh-25 Frogfoots αλλά και τόσοι επίγειοι στόχοι που πραγματικά θα εκπλαγείτε από τις λεπτομέρειες που απεικονίζει το πρόγραμμα. Αν έχετε 386 τότε ίσως είναι καλύτερο να μειώσετε το επίπεδο της λεπτομέρειας προς χάριν της ταχύτητας, αλλά όσοι διαθέτετε 486 δεν θα έχετε κανένα απολύτως πρόβλημα. Πραγματικά τα τεχνικά χαρακτηριστικά του Tornado απαιτούν πολλές σελίδες αλλά το γεγονός είναι ότι αποτελεί μια γνήσια απεικόνιση της πραγματικότητας χωρίς συμβιβασμούς πράγμα που σημαίνει ότι ίσως αποτελεί το επόμενο βήμα στην εξέλιξη της εξομοίωσης. Το πρόγραμμα δεν έχει κανένα απολύτως τεχνικό πρόβλημα, είναι εύκολο στο χειρισμό και γενικά πετάει σαν όνειρο.

Η έκδοση για την Amiga δεν υστερεί σχεδόν σε τίποτα έναντι εκείνης του PC. Ολα τα στοιχεία που ξεχώρισαν στην πρώτη έκδοση συμπεριλαμβάνονται ατόφια και στη δεύτερη. Μετά την πολύ μεγάλη επιτυχία του προγράμματος στον PC οι κάτοχοι Amiga μπορούν, και πρέπει, να αισθάνονται ευτυχισμένοι εκτιμώντας ταυτόχρονα και τη μεγάλη προσπάθεια που κατέβαλαν οι προγραμματιστές της D.I. για αναπροσαρμογή του προγράμματος στην Amiga. Αυτή η έκδοση φαίνεται να εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες της 1200 και της 4000 καθώς τα γραφικά είναι πολύ γρήγορα αλλά και οι κάτοχοι της 500άρας θα μείνουν απόλυτα ικανοποιημένοι, ας μην ξεχνάμε ότι χρειάστηκαν δυο ολόκληρα χρόνια για την τελειοποίηση του προγράμματος.

Γενικά οι δυο εκδόσεις δεν διαφέρουν ουσιαστικά μεταξύ τους οπότε και η βαθμολογία κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα και για τον PC αλλά και για την Amiga.







ΑΝΤΟΧΗ

90%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το Tornado είναι γεννημένο για να νικήσει ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	90



HOUSE	TEAM 17
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500

TEAM 17 presents OVERDRIVE

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**

Ομορφα. Η TEAM 17 έχει απ'ότι φαίνεται σκοπό να εξαπλωθεί σε όλους τους τύπους παιχνιδιών που υπάρχουν μέχρι σήμερα. Και εμείς μην μπορώντας να αντισταθούμε, παρασυρόμαστε σε ένα ακόμα υπέροχο παιχνίδι. Αλήθεια, η TEAM 17 έχει βγάλει κανένα κακό παιχνίδι μέχρι τώρα; Οχι. Και τώρα; Θα χαλάσει η παράδοση;



Και πάλι όχι, γιατί η TEAM 17 έκανε και πάλι το θαύμα της! Η νέα δουλειά της θαυματουργής ομάδας είναι ένα Racing game, μια ιδέα πολυχρησιμοποιημένη στο παρελθόν. Ενα racing game στο οποίο βλέπεις κάτι μικρά αυτοκινητάκια από πάνω, όπως και ένα μέρος της πίστας το οποίο σκρολάρει στην κατεύθυνση που κινείται το αυτοκίνητό σας. Καλύτερα παραδείγματα του παρελθόντος αυτών των παιχνιδιών, αποτελούν τα Super Cars 1 και 2 και το Nitro. Ολα αυτά τα παιχνίδια ήταν ανέκαθεν για γερά νεύρα και γερά joystick!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Προμυθευτείτε ένα γερό joystick. Είναι το δεύτερο παιχνίδι (μετά το Kick Off) που μπορεί να σας σπάσει το μοχλό, άρα και τα νεύρα σας, τόσο εύκολα!

ΓΡΑΦΙΚΑ

Πολύ καλά. Υπέροχα backrounds, όμορφα, μικρά αλλά ταχύτατα sprites! Υπάρχουν 5 (ή τουλάχιστον τόσες είδα εγώ) πίστες με διαφορετικά backrounds και στήσιμο. Τα sprites φυσικά διακρίνονται σε αυτοκίνητα (το δικό σας είναι κόκκινο και των αντιπάλων είναι μπλέ), τα οποία είναι καλοσχεδιασμένα με αρκετές λεπτομέρειες και ταχύτατη κίνηση, σε φυσικά ή



ΓΕΝΙΚΑ

Ενα φοβερό παιχνίδι για την Amiga σας! Αν η TEAM 17 συνεχίσει να φτιάχνει τέτοιες παιχνιδάρες, τότε το μέλλον του μηχανήματος προβλέπετε ιδιαίτερα ρόδινο. Αν το συγκρίνω με τα άλλα παιχνίδια αυτού του είδους, θα έλεγα ότι δεν είναι το παιχνίδι με τα καλύτερα γραφικά -το Nitro της Psygnosis είχε καλύτερα-, αλλά σίγουρα είναι το γρηγορότερο και το εθιστικότερο. Και σε αυτά τα παιχνίδια μετράνε πολύ αυτοί οι παράγοντες. Αρα θα μπορούσα να πω ότι είναι μέσα στα 5 καλύτερα arcade racing games που υπάρχουν σε υπολογιστές!!!

τεχνητά εμπόδια, όπως είναι οι πέτρες, οι φράχτες, οι πάγοι (στις αναλογες πίστες), η ανομοιογένεια του εδάφους και φυσικά τα διάφορα bonus που υπάρχουν στη διαδρομή, όπως τα κοινότυπα πλέον turbo, τα bonus που σας επισκευάζουν τις βλάβες και τέλος χρήματα, τα οποία καλά θα κάνετε να μαζεύετε. Τέλος, υπάρχουν υπέροχες στατικές οθόνες, ενώ τα μενού αποτελούνται και αυτά από γραφικά, πράγμα που τα κάνει πιο εύχρηστα. Ταχύτατη και ομαλότατη κίνηση. Τα γρήγορα sprites και το απίστευτο για άλλη μια φορά scrolling συνθέτουν ίσως το ταχύτερο παιχνίδι του είδους.



ΗΧΟΣ

Πολύ καλός είναι και ο ήχος του παιχνιδιού. Η μουσική υπόκρουση που ακούγεται στην εισαγωγή και στα μενού, όπως και οι γρήγορες μουσικές που θα ακούσετε πριν την έναρξη κάθε αγώνα είναι αντάξιες της εταιρίας. Τα ηχητικά εφέ είναι digitized και αποτελούνται από ζητοκραυγές των θεατών και τις ομιλίες που ακούγονται πριν και μετά την έναρξη του κάθε αγώνα αλλά και όταν μαζεύετε κάποιο bonus και φυσικά υπάρχουν τα κλασικά εφέ (digitized επίσης) του ήχου της μηχανής, των φρεναρισμάτων, των τετακέ και των στουκαρισμάτων, είτε αυτά είναι με κάποιο εμπόδιο είτε με ένα αντίπαλο αυτοκίνητο.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Είναι και το δυσκολότερο σημείο του παιχνιδιού, όμως συνηθίζεται αρκετά εύκολα (βέβαια παίζει ρόλο και το joystick που έχετε, για να μη σας μείνει και στα χέρια), καθώς υπάρχουν δύο τύποι χειρισμού, οπότε ο καθένας μπορεί να διαλέξει τον τρόπο στον οποίο τον βολεύει καλύτερα αν δεν είναι ήδη συνηθισμένος από άλλα τέτοια παιχνίδια.

GAMEPLAY

Η γρήγορη κίνηση και η σχετική δυσκολία του είναι σίγουρα κάτι που θα τραβήξει το ενδιαφέρον του παίκτη. Αυτά που θα τον κρατήσουν κολλημένο στην οθόνη, είναι τα διαφορετικά είδη αυτοκινήτων που μπορεί να διαλέξει κάποιος, οι πολύ μεγάλες και πολύπλοκες πίστες που αριθμητικά πρέπει να είναι μάλλον αρκετές και πολύ διαφορετικές η μια από την άλλη και φυσικά ο φοβερός εθισμός που διακρίνει αυτά τα παιχνίδια. Πολλές στροφές και μεγάλη αντοχή, θα κρατήσει τον παίκτη καθηλωμένο για πολύ καιρό (ώσπου να βγει το δεύτερο μέρος δηλαδή!).Κρίμα μόνο που δεν παίζεται διπλό.

ΑΝΤΟΧΗ

87%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Φτού! Πάει και αυτό το joystick...

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	84
ΓΕΝΙΚΑ	85



ZOOL 2

HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**

Ο πράσινος νιντζομέρμυγκας ξαναχτυπά! Θα ορμήξει πάνω στους αηδιαστικούς εχθρούς του και θα τους Zoolήξει στον τοίχο! Αυτή τη φορά όμως δεν είναι μόνος του, έχει παρέα και την Zoola (στη ζούλα που λέμε), που είναι ένας θυλικός Zool αμφιβόλων ικανοτήτων (θυμάστε το "μια κατσαριδούλα..." ;). Ο γραφίστας αποφάσισε να ξαναμπογιατίσει το ξενέρωτο sprite του πρώτου παιχνιδιού. Αποτέλεσμα; Η δημιουργία ενός πολύ "κακού" sprite! Η αγριωπή έκφραση, η μουλωχτή στάση και η εκπληκτικόοοοοτατη κίνηση του Zool, τον κάνουν να είναι το πιο cult έντομο που έχει εμφανιστεί ποτέ! Πραγματικά, το sprite και η κίνηση του ήρωα είναι φανταστικά! Ο Zool τρέχει, πηδάει, στριφογυρίζει, εκτοξεύεται, γλυστράει, κάνει πατινάζ και πολλά άλλα (ακατονόμαστα και μη!). Τα υπόλοιπα γραφικά του παιχνιδιού θυμίζουν το πρώτο μέρος, αλλά έχουν βελτιωθεί αισθητά.

Το scroling 8 διευθύνσεων είναι τέλειο και η οθόνη κινείται ομαλότατα παρόλο τον μεγάλο αριθμό sprites που μπορεί να βρίσκονται στην οθόνη. Τα χρώματα είναι πολλά και φυσικά γίνεται και η χρήση του copper. Τα αντίπαλα sprites είναι πολύ καλοσχεδιασμένα και κινούνται και αυτά ταχύτατα. Το παιχνίδι, είναι πραγματικά φτιαγμένο για μεγάλες ταχύτητες (δεν είναι τόσο γρήγορο όσο το Sonic 2, αλλά η ταχύτητα του πλησιάζει το Sonic 1!) και χαοτικό! Οτι πρέπει για κάποιον που προσπαθεί να δει ένα καλό action-arcade-platform-παιχνίδι, στα βήματα που χάραξε ο γνωστός σε όλους υπερηχητικός σκατζόχοιρος!

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ καλός, φυσικά με γρήγορο ρυθμό και στυλ που να αρμόζει στο είδος και στην ένταση του παιχνιδιού. Τα γραφικά είναι και αυτά πολύ καλά, όπως και τα sprites. Η κίνηση; Είπαμε πολλά για την κίνηση πιο πάνω.

Το δυσκολότερο πράγμα που θα αντιμετωπίσει κανείς, είναι ο χειρισμός του παιχνιδιού. Λόγω της μεγάλης ταχύτητας και του χάους που επικρατεί στο παιχνίδι, επιβάλονται οι απότομες κινήσεις και τα γρήγορα αντανακλαστικά. Ο παίκτης μετά από μερικά παιχνίδια θα συνηθίσει την μεγάλη ταχύτητα και θα προσαρμοστεί με τις ανάγκες του χειρισμού, ο οποίος θα φαίνεται απλούστερος.

Σαν gameplay; Δεν χρειάζονται συστάσεις για αυτού του είδους τα παιχνίδια. Το ότι είναι χαοτικό, δύσκολο, ταχύτατο, με μεγάλες πίστες και άψογη τεχνική είναι αρκετά (ή μαλλον πολλά) για να αφήσουν τον παίκτη ευχαριστημένο. Εκτος των άλλων, το παιχνίδι είναι και διασκεδαστικό. Δεν συμβαίνει κάθε μέρα να γυρίζεις σε ενα κόσμο ο οποίος αποτελείτε από αυγά, τα οποία σπάς, πατάς, τσαλαπατάς, αλλά -δυστυχώς- δεν μπορείς να φας!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ασχοληθείτε με την εντομολογία. Αρχίστε να εκπαιδεύετε ψύλους και μάθετε τους (να και μια καλή και πρωτότυπη ιδέα...) να προγραμματίζουν!

ΓΕΝΙΚΑ

Πολύ καλή η δουλειά της Gremlin. Κατάφερε να βελτιώσει το παιχνίδι και να ξεπεράσει τα λάθη που έκανε στο πρώτο μέρος. Αψογη τεχνική και gameplay. Τι άλλο θα μπορούσε να ζητήσει κανείς από ένα παιχνίδι; Μπορεί να μην είναι Sonic, είναι όμως Zool και δέρνει! Για να το δούμε πως θα είναι και στην έκδοση για A1200...

ΑΝΤΟΧΗ 88%

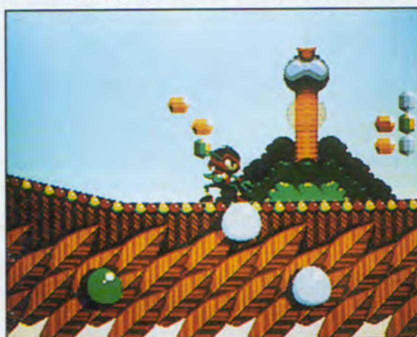




ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ο Zool ξέρει να παίζει μπάλα, οι Αγγλοι όμως ΟΧΙ!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	86
ΓΕΝΙΚΑ	87







YO! JOE

HOUSE	HUDSON SOFT
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Χ.ΚΛΑΔΗ

Να ακόμα platform game. Το Yo Joe είναι ένα πραγματικά καλό παιχνίδι, αφού συνδιάζει το φοβερό gameplay αυτού του είδους γραφικών, με πολύ καλά γραφικά και εκπληκτική μουσική. Πρέπει λοιπόν να οδηγήσετε τον μικρό (και κάπως ξενέρωτο;) ήρωα μέσα από κάθε level, αντιμετωπίζοντας πολυάριθμους και αιμοβόρους κακούς. Εσεις θα πρέπει επίσης να μαζεύετε κλειδιά και διάφορα power ups, τα οποία πολλές; φορές είναι κάποια όπλα που θα σας κάνουν τη ζωή ευκολότερη. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, με πολλά χρώματα και πλούσια sprites. Το sprite του ήρωα είναι καλοσχεδιασμένο, το μόνο κακό είναι το ότι δεν μπορείτε να ρίξετε όταν είστε σκυφτοί. Πολύ εντυπωσιακά είναι τα sprites των βρυκολάκων που μεταμορφώνονται σε νυχτερίδες. Η μουσική του παιχνιδιού είναι πραγματικά εκπληκτική, καθώς έχει πολλά στοιχεία από τα soundtracks που ακούγονται στα 3 Shadow of the Beast. Αυτή η μουσική βέβαια δεν ταιριάζει σε ένα τέτοιο παιχνίδι (μαγική, μυστήρια μουσική σε ένα 'παιδικό' παιχνίδι που ακούστηκε;), αλλά τουλάχιστον δημιουργεί ατμόσφαιρα. Για το gameplay δεν υπάρχουν πολλά να πούμε, καθώς είναι η πλέον δοκιμασμένη -και επιτυχημένη- συνταγή. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ καλός με γρήγορη ανταπόκριση. Η δυσκολία του παιχνιδιού είναι σχετικά μεγάλη στην αρχή, καθώς μπορεί ακόμα και να χαθείτε μέσα στους διαδρόμους (ειδικά εκεί που αν πέσετε καταλήγετε στην αρχή), αλλά με τον καιρό γίνεται ευκολότερο, σε σημείο κάποια στιγμή να φανεί...γελοίο!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Προετοιμάστε ότι καλύτερο έχετε για να απολαύσετε την υπέροχη μουσική του παιχνιδιού. Τώρα μπορείτε να παίξετε...









ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για ένα κλασικό platform game, από αυτά που αναγνωρίζονται από κάθε είδους παίκτες. Καλή περέα για τις βαρετές ώρες, όταν δεν θέλετε να σπάσετε μερικά κεφάλια, όταν δεν θέλετε να προχωρήσετε κάποιο adventure ή όταν δεν θέλετε να τελειώσετε την τάδε αποστολή ενός εξομοιωτή, τότε το Yo Joe είναι η καλύτερη απασχόληση. Ενα καλό και με την πρέπουσα δυσκολία παιχνίδι.

ΑΝΤΟΧΗ

80%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Yo! Κροντηράς! θα έπρεπε να είναι το όνομα του παιχνιδιού!

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	85
ΓΕΝΙΚΑ	82





HOUSE	ELECTRONIC
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**



Ααααν, τι ωραίος ύπνος! Ωρα να φάμε κτι και να πάμε στη δουλειά....ωπ, ήρθε η εφημερίδα, για να δούμε..."Ο γεναίος ρεπόρτερ Blount, θα ταξιδέψει ως την άλλη άκρη της Goblinoχώρας για να καταφέρει να πάρει μια συνέντευξη από την βασίλισσα Xina και τον βασιλιά Bodd, οι οποίοι είναι εχθροί μεταξύ τους".

Πως σας φαίνεται αυτό σαν σενάριο; Τα Goblins πάντα είχαν περίεργα σενάρια, αλλά ποτέ δεν μας απογοήτευσαν. Ελέγχετε λοιπόν τον Blount, έναν δημοσιογράφο ο οποίος θα πρέπει να περάσει από ένα σωρό περιπέτειες για να φέρει σε πέρας την αποστολή του. Θα τον οδηγήσετε μέσα από φανταστικά τοπία, παλιά πλοία, πόλεις και ανάκτορα, τα οποία κρύβουν ένα σωρό παγίδες!

Οπως και τα άλλα Goblins έτσι και αυτό, είναι ποτισμένο με μια γερή δόση γέλιου. Οταν ας πούμε πρέπει να σώσετε ένα παπαγάλο και να φύγετε μέσα σε ένα βαρέλι από το ιπτάμενο πλοίο, δεν μπορεί παρά να είναι διασκεδαστικό. Τα όσα εξελίσονται στην οθόνη, είναι ένα τρανταχτό παράδειγμα του τι θα πεί να είσαι ένα καλό graphic-adventure! Το "φτωχό" Goblin σας, θα κάνει ένα σωρό γκάφες, αλλά όταν δείτε την ηλίθια έκφραση που παίρνει όταν χτυπάει με το μπαστούνι του γκόλφ και αμέσως μετά την φάτσα που θα κάνει όταν θα φάει το μπαλάκι του γκόλφ στο κεφάλι, δεν μπορείτε να μην γελάσετε! Αφήστε όταν πυροβολεί το κεφάλι του... Καθώς παίζετε, μπορείτε να παίρνετε πληροφορίες για το κάθε τι, όπως και για τον σκοπό που βρίσκετε όπου βρίσκεστε τέλος πάντον, από το icon με τις πληροφορίες, ή και από τον ίδιο τον χαρακτήρα σας, ο οποίος μιλάει βέβαια την ακαταλαβίστικη γλώσσα των Goblins, αλλά αμέσως εμφανίζεται και μια μετάφραση στα Αγγλικά (τα οποία σημειοτέων, πρέπει να καταργηθούν από International spoken language). Πολλοί από τους χαρακτήρες που θα συναντήσετε (όπως ο παπαγάλος), θα σας βοηθήσουν στην αποστολή σας.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εξασκηθείτε στο γκολφ και μετά πείτε αρκετά ψέματα ώστε να μεγαλώσει η μύτη σας. Αφού κρίνεται ότι μοιάζεται αρκετά στον Blount, μπορείτε να αρχίσετε.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά. Δεν υπάρχουν βέβαια τα πάρα πολλά χρώματα που έχουμε συνηθήσει τελευταία, αλλά σίγουρα είναι αρκετά. Τα sprites του παιχνιδιού είναι πολύ όμορφα, καθώς οι χαρακτήρες είναι άψογοι, με πολύ animation και πολύ χιούμορ. Τα backrounds είναι και αυτά καλοσχεδιασμένα, με αρκετή λεπτομέρια. Ο ήχος είναι και αυτός καλός, παιδικός μεν, αλλά δένει τέλεια με το gameplay. Ο χειρισμός είναι με το mouse, έτσι θα πρέπει να τοποθετείτε τον κέρσορα εκεί που θέλετε να πάει ή να κάνει κάτι ο ήρωας. Το gameplay είναι φυσικά εκπληκτικό, γιατί -όπως και τα προηγούμενα Goblins- διαθέτει έξυπνους, πονηρούς και -γιατί όχι- δύσκολους γρίφους. Το μόνο κακό είναι ότι το παιχνίδι καταλαμβάνει πολλές δισκέτες. Οι εναλαγές δισκετών είναι μερικές φορές εκνευριστικές και κάνουν την απόκτηση σκληρού δίσκου (το δεύτερο drive δεν είναι τίποτα) αναγκαία και για την Amiga πλέον. Πάντος αυτό δεν θα μειώσει καθόλου το υπόλοιπο παιχνίδι.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι ίσως το καλύτερο adventurάκι που έχει κυκλοφορήσει τελευταία για την Amiga. Η Coktel Vision μας "δέρνει" για άλλη μια φορά με τις ιδέες της. Το παιχνίδι είναι η άξια συνέχεια των άλλων δύο και μπορούμε έτσι να ελπίζουμε για ένα ακόμα καλύτερο Goblins IV. Κρίμα που είναι και τόσο δύσκολο. Εμεις ούτε το πρώτο επίπεδο δεν βγάλαμε (υπερβολές)...

ΑΝΤΟΧΗ 93%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αυτός ο καλόγερος τι θέλει;

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	91





BURNING RUBBER

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**

"Vroom...vrooom, τι στο καλό, γιατί δεν ξεκινάει; Για να ζορίσω λιγάκι το τσοκ... πάλι τίποτα... βρε να πάρει είχα ξεχάσει το χειρόφρενο", είπε ο μπάτσος και ξεκίνησε να καταδιώξει το αυτοκίνητο που μόλις πέρασε με υπερβολική ταχύτητα. Ποιός οδηγεί αυτό το αυτοκίνητο; Μάλλον εσείς (και εγώ) σε αυτό το νέο παιχνίδι από την Ocean, η οποία που και που μας πετάει κάποια αρκετά καλά δείγματα racing games.

Μετά από τον αργοπορημένο μπάτσο, στην οθόνη σας θα ξεδιπλωθεί μια πραγματικά εκπληκτική εισαγωγή με φοβερά εφέ και μουσική. Η φοβερή μουσική του παιχνιδιού έχει γίνει από ένα πραγματικό συγκρότημα, τους Utah Saints. Μπορεί να μην μου αρέσει η techno μουσική, αλλά αυτά που θα ακούσετε από τα ηχεία σας είναι πραγματικά εντυπωσιακά! Και φυσικά, από γραφικής άποψης, η εισαγωγή είναι τέλεια, καθώς θα δείτε εντυπωσιακά hi-tech εφέ, σαν να παρακολουθείτε video clip στο MTV!

Ας περάσουμε όμως στο παιχνίδι, αφού περάσετε από τα μενού στα οποία θα παρατηρήσετε ότι το παιχνίδι είναι μικρού κυβισμού, δηλαδή τα αυτοκίνητα που έχετε να διαλέξετε είναι όχι σπόρ, αλλά μικρά, 1300άρια και GTI! Να και κάτι πρωτότυπο. Μετά θα επιλέξετε -ή μάλλον θα κατασκευάσετε- τη διαδρομή σας και θα αρχίσετε τον αγώνα. Εδώ θα περιμένατε να ακούσετε την υπέροχη μουσική που θα συνοδεύει την δράση σας αλλά πού; Μόνο κάτι απαίσια ηχητικά εφέ (όταν ας πούμε 'παίρνετε' μαζί σας τις πινακίδες, ο ήχος θυμίζει αυτό που ακούγεται όταν ο εκδότης βαράει με το τηγάνι το κεφάλι του Κροντηρά. Τουλάχιστον στο παιχνίδι δεν χρειάζεται να πληρώνετε για κάθε πινακίδα που σπάτε, αλλά ξέρετε πόσο κοστίζουν τα τηγάνια σήμερα;). Και αφού δείτε το υπέροχο ταμπλό του αυτοκινήτου που οδηγείτε, θα σκεφτείτε αμέσως ότι είναι εξομοιωτής. Αλλά όχι μόνο εξομοιωτής δεν είναι, αλλά είναι και χάλια! Τα αυτοκίνητα που θα συναντήσετε είναι 4 ειδών. Ενα το δικό σας, κάτι μαύρα που είναι τα αντίπαλά σας, τα κίτρινα που είναι ξεκάρφωτα αυτοκίνητα για να σας κάνουν τη ζωή μαύρη και τέλος ο μπάτσος που λέγαμε (μόνο που τώρα μπορεί να βάλει μπροστά). Το αυτοκίνητό σας είναι ηλίθιο, αφού είναι Αγγλικού στυλ και έχει το τιμόνι στα δεξιά. Τα backrounds είναι και αυτά Αγγλικά τοπία, οπότε είναι και αυτά ηλίθια.

Το gameplay είναι μετριότατο και μερικές ξενέρωτες διασταυρώσεις δεν βοηθούν σε τίποτα. Ο χειρισμός δεν είναι άσχημος, αλλά το animation υποφέεερει. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική αφού υπάρχουν και κάποια nitros. Κατά τα άλλα, είναι ένα συνιθισμένο racing game, στο οποίο πρέπει να καταφέρετε να τερματίσετε για να περνάτε από τη μια πίστα στην άλλη και μπορείτε να εξοπλίζετε το αυτοκίνητό σας ανάλογα με την οικονομική σας κατάσταση (η οποία σας θυμίζει ότι δεν πρέπει να ξοδεύετε όλα σας τα χρήματα σε τέτοια παιχνίδια).

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε τα φετινά παιχνίδια της Εθνικής Αγγλίας και γελάστε! Παίξτε Sensible Soccer και κερδίστε τους Αγγλους για άλλη μια φορά.

ΓΕΝΙΚΑ

Σαν demo είναι καλό, καθώς η εισαγωγή, η μουσική και οι οθόνες με τα αυτοκίνητα είναι πραγματικά εκπληκτικές. Σαν παιχνίδι είναι μέτριο (και Αγγλικό). Το παιχνίδι είναι κομένο και ραμένο για Αγγλους. Θα ήταν καλύτερα να μάθουν πρώτα να παίζουν ποδόσφαιρο (κοινός μπάλα) και μετά να φτιάχνουν παιχνίδια. Œι Αγγλοι.





ΑΝΤΟΧΗ

75%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οι Utah Saints είναι Αμερικάνοι...

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	78





HOUSE	ELECTRONIC
FORMAT	PC
TEST	486DX/40+Soundblaste

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

S.E.A.L. Teams. Πρόκειται για τα αρχικά της πιό επίλεκτης ομάδας των Αμερικανικών ενόπλων δυνάμεων. Η ονομασία τους προέρχεται από τη σύντμηση των λέξεων Sea-Air-Land Teams και όχι από τις συμπαθέστατες, πλην όμως πανάγαθες, φώκιες (seals) όπως πιστεύουν οι περισσότεροι. Ποιοί είναι στην πραγματικότητα οι Seals; Πρώτα απ' όλα ανήκουν στο Αμερικανικό Ναυτικό, κάτι σαν τις δικές μας Ο.Υ.Κ. Η μάλλον όχι ακριβώς. Οι Ο.Υ.Κ. αντιστοιχούν στις αμερικάνικες U.D.T. (Underwater Demolition Teams). Ομως από αυτές τις μονάδες προέρχονται και οι Navy Seals. Για τη δημιουργία των Seals ευθύνεται ο J.F. Kennedy. Το 1961 ο κύριος Kennedy παρακολούθησε μια επίδειξη των Αμερικάνων "πρασινοσκούφηδων" και έμεινε έκπληκτος από την, θεωρητική τότε, αποτελεσματικότητα τους. Σαν αποτέλεσμα, έδωσε διαταγή σε όλους τους επιτελείς του να ιδρύσουν νέες μονάδες ειδικών δυνάμεων ή να αναβιώσουν παλαιότερες, αφού πρώτα βέβαια τους προσυπέγραψε τα απαραίτητα κονδύλια. Ετσι δόθηκε έμφαση στη βελτίωση των πεζοναυτών, την αναβίωση των Rangers και στη δημιουργία των Seals από το ναυτικό και των Air Commandoes από την αεροπορία. Κάπως έτσι ξεκίνησε η ιστορία των πιο σκληρών, αλλά και κατάλληλων για τις πιο επικίνδυνες αποστολές, μελών ειδικών δυνάμεων στο δυτικό κόσμο. Ισως μόνο οι Ισραηλινοί αλεξιπτωτιστές (και οι συντάκτες του USER) να "ξεπερνούν" τους Navy Seals.

Οσον αφορά την εκπαίδευση τους τα πράγματα είναι πολύ πιο δύσκολα από οτιδήποτε ξέρατε μέχρι τώρα. Φυσικά μιλάω για τη "Hell's Week", την εβδομάδα στην κόλαση, κατά την οποία ο κάθε επίδοξος Seal "πετιέται" στα Everglades της Florida, ίσως τον πιο αφιλόξενο βάλτο στον κόσμο, και πρέπει να επιζήσει για μια βδομάδα τρώγοντας ρίζες και φίδια (yuck!). Τόσο καλά! Οσο για τη δράση τους τι μπορεί κανείς να πεί; Από το δέλτα του ποταμού Mekong στο νότιο Βιετνάμ μέχρι τη Grenada το 1983 και τον Παναμά το 1989. Λέγεται ακόμη ότι πολέμησαν και στον Περσικό αλλά εγώ δεν έχω εξακριβώσει κάτι τέτοιο. Δυστυχώς όμως, ή μήπως ευτυχώς, είμαι υποχρεωμένος να σταματήσω εδώ και να αναφερθώ και στο ομώνυμο παιχνίδι. Πάρα πολύ ωραία. Εδώ αναλαμβάνετε το ρόλο του point-man, ανιχνευτή, μιας Seal team στο πασίγνωστο πια Mekong Delta. Δύσκολα τα πράγματα καθώς αναλαμβάνετε να οδηγήσετε την ομάδα σας μέσα από τις δυσκολότερες χρονιές του πολέμου του Βιετνάμ με αποκορύφωμα το 1968 και τη φοβερή Tet Offensive.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε οπωσδήποτε το Platoon ή το Hamburger Hill. Θα πάρετε πολλές χρησιμότατες ιδέες. Προμηθευτείτε άφθονο εντομοκτόνο γιατί στον Mekong, τα κουνούπια είναι μεγάλα σαν τον Κροντηρά (και-αν είναι δυνατόν-σχεδόν το ίδιο αιμοβόρα).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οπως έχω αναφέρει επανειλλημένα είμαι πολύ παλιός φίλος των εξομοιω-



ΓΕΝΙΚΑ

Πολλά χρόνια περίμενα κάτι τέτοιο. Εθιστικό, ρεαλιστικό (πάνω απ' όλα) και τεχνικά άψογο, το Seal Team αποτελεί μια πάρα πολύ καλή επιλογή για τον ελεύθερο χρόνο των Χριστουγεννιάτικων διακοπών. Μην το χάσετε, αποτελεί τον εξομοιωτή της χρονιάς. Ας ελπίσουμε ότι θα υπάρξει και ανάλογη συνέχεια με άλλες ειδικές δυνάμεις και πολεμικές ζώνες. Ιδωμεν ...

τών και των vector graphics. Το μόνο που μπορώ να πω για τα γραφικά του Seal team είναι ότι αποτελούν ίσως τα καλύτερα vectors που έχω δει ποτέ στη ζωή μου. Υπέροχα σχεδιασμένα, με πλούσια αλλά και ρεαλιστικά χρώματα, αποτελούν μια αποκάλυψη την οποία περίμενα πολύ καιρό. ΑΨΟΓΑ. Βέβαια δεν έχουν και την καλύτερη κίνηση που έχω δει, αλλά το γενικό σύνολο κρίνεται κάτι περισσότερο από ικανοποιητικό. Προσέξτε ιδιαιτέρως τα ελικόπτερα καθώς και τα Bronco τα οποία αποτελούν την αεροπορική σας υποστήριξη. Πραγματικά υπέροχα. Φυσικά συμπεριλαμβάνεται και ολόκληρη η χλωρίδα, κυριολεκτικά ολόκληρη, του δέλτα του ποταμού Mekong. Συν τοις άλλοις, υπάρχουν και πολλά sprites. Εκτός από τους δικούς σας στρατιώτες, περιφέρονται και διάφοροι Viet-Congs, τακτικοί στρατιώτες του Βορειο-Βιετναμικού στρατού, απλοί χωρικοί αλλά και Αμερικανοί πιλότοι (αρκετά σπάνια όμως). Επιεικώς υπέροχες κρίνονται οι εξωτερικές όψεις ενώ οι διάφορες εκρήξεις και φωτιές "βγάζουν μάτια". Οσο για τον ήχο, τα πράγματα ευτυχώς δεν είναι καθόλου άσχημα. Ο ήχος του Seal Team δεν υστερεί καθόλου έναντι των πολύ καλών, και λειτουργικών, γραφικών του. Ρεαλιστικότατοι ήχοι εκρήξεων, πυροβολισμών, ελικοπτέρων αλλά και μια, υποτυπώδης μεν αλλά φοβερή δε, ομιλία στα βιετναμέζικα (!!!) η οποία ακούγεται μόλις πλησιάσετε κάποιο Βιετναμέζο

USER HIT



αρκετά. Ολα αυτά δίνουν ένα έντονο χρώμα ρεαλισμού σ' αυτόν τον εκπληκτικά προτότυπο εξομοιωτή. Συνοψίζοντας θέλω να πω ότι, τεχνικά προς το παρόν, το Seal Team κρίνεται εκπληκτικό με μόνο μειονέκτημα την κάπως αργή κίνηση, η οποία όμως δεν μειώνει στο ελάχιστο τη μεγάλη εθιστικότητα του παιχνιδιού. Επίσης, μελανό σημείο αποτελεί η κάπως κουραστική μουσική καθώς και η έλλειψη διαφόρων animated interactives. Ας μην τα θέλουμε όλα όμως. Σίγουρα το υπόλοιπο σύνολο μας αποζημιώνει και με το παραπάνω.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Θα σας πω μόνο ένα πράγμα. Το εγκατέστησα στο σκληρό δίσκο μου στις εννιά το βράδυ και έπαιζα, ασταμάτητα, εως τις τέσσερις το πρωί! Το παιχνίδι είναι εντελώς τέλειο. Απειρες αποστολές, εντάξει ας μην υπερβάλουμε είναι όμως πάρα πολλές και βασίζονται στα αρχεία του Αμερικανικού Ναυτικού, είναι δηλαδή ιστορικά ακριβέστατες. Δηλαδή όλες οι αποστολές έχουν γίνει και στην πραγματικότητα. Πραγματικά το Seal Team είναι μια ωδή στο ρεαλισμό. Οι αποστολές, εκτός των άλλων, παρουσιάζουν και τεράστια ποικιλία. Καμμία δεν πρόκειται να σας φανεί όμοια με κάποια από τις προηγούμενες. Κυμαίνονται ανάμεσα σε ενέδρες, αποστολές καταστροφής, διάσωσης ακόμα και απαγωγής κάποιου αξιωματούχου. Τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς; Αποστολές για όλα τα γούστα που υπόσχονται να σας κρατήσουν για πολλές ώρες κολλημένους μπροστά στο μόνιτορ (εγώ χτυπάω τουλάχιστον ένα τετράωρο κάθε μέρα). Πρόκειται για το εθιστικότερο παιχνίδι που έχω παίξει την τελευταία διετία. Αλλά βέβαια υπάρχει και το θέμα της πολύ μεγάλης δυσκολίας του. Ομως η Electronic Arts φρόντισε και γι' αυτό. Υπάρχει ένα αναλυτικότατο menu που σας επιτρέπει να καθορίσετε τα πάντα στα μέτρα σας. Αλλά και χωρίς αυτό πιστεύω ότι το Seal Team θα ήταν το ίδιο εθιστικό.

Οσον αφορά το χειρισμό, τα πράγματα είναι μοιρασμένα. Εγω έμεινα απόλυτα ικανοποιημένος από το χειρισμό ο οποίος είναι φοβερά πολύπλοκος αλλά εξίσου ρεαλιστικός. Υπάρχουν τα πάντα, ότι θα μπορούσε να κάνει ένας πραγματικός point-man, χρησιμοποιώντας σχεδόν όλο το πληκτρολόγιο. Από την άλλη όμως είμαι σχεδόν σίγουρος ότι οι, όχι και τόσο φανατικοί, παίκτες ίσως απογοητευτούν από την πολυπλοκότητα του και χάσουν γρήγορα το ενδιαφέρον τους. Τι να κάνουμε όμως; Ο υπερβολικος ρεαλισμος απαιτεί και τις ανάλογες θυσίες. Δοκιμάστε το όμως, ποτέ δεν ξέρετε.

ΑΝΤΟΧΗ

91%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα must για όλους τους φίλους του ρεαλισμού (και όχι μόνο).

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	94
ΓΕΝΙΚΑ	92



HOUSE	ORIGIN
FORMAT	PC
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**





Τελικά αυτή η εταιρεία δεν θα πάψει ποτέ να υπάρχει στις πρώτες θέσεις των προτιμήσεων όλων των gamers σε όλο τον κόσμο. Για ποια προγράμματα να μιλήσει κανείς... να πούμε για τα Wing Commander με τα οποία ζήσαμε συντροφιά πολλές νύχτες... να πούμε για την καταπληκτική και εξαίσια το λιγότερο παρουσία της σειράς Ultima Underworld. Και τώρα αυτό!



Το Shadowcaster για να μπορέσει να αφεθεί στις βάρβαρες συμπεριφορές των gamers έχει καταστα-λάξει σε κάποιους κανόνες απαράβατους. Πρέπει λοιπόν ο χρήστης έναν υπολογιστή 386DX, VGA με 256K τουλάχιστον μνήμη, 4 MB RAM (από τα οποία 550 base memory και τα υπόλοιπα 3.1 total RAM), ποντίκι και γύρω στα 15 MB ελεύθερα στον σκληρό. Αν ο ίδιος χρήστης έχει και μια Soundblaster τότε ακόμα καλύτερα. Τώρα σίγουρα ξέρετε τι θα ζητήσετε από τους γονείς σας (έναν 386DX).

ΓΕΝΙΚΑ

Ενιαίο το σύνολο του παιχνιδιού, έτσι όπως μας έχει συνηθίσει η συγκεκριμένη εταιρεία. Το συνιστούμε ανεπιφύλακτα γιατί θα σας χαρίσει τεράστιες ποσότητες χρόνου διασκέδασης και περιπέτειας. Αντε να δούμε τι μας επιφυλάσσει το μέλλον...

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το Shadowcaster είναι ένα πετυχημένο Role Playing από αυτά που μας είχε συνηθίσει η Origin. Το σενάριο του είναι επίσης πρωτότυπο και καλοφτιαγμένο.

Οταν η μαγεία κυκλοφορούσε άνετα στους ανθρώπους, υπήρχε μια οργάνωση που αυτο-ονομαζόταν The People. Οι άνθρωποι της αίρεσης κατά-





φεραν να κερδίσουν την εύνοια των θεών έχοντας ιδιαίτερες σχέσεις με αυτούς. Οι θεοί σαν αντάλλαγμα έδωσαν στους ανθρώπους της οργάνωσης την ικανότητα της μεταμόρφωσης τους σε 6 διαφορετικά ζώα, με τα οποία θα υπήρχε φοβερή προστασία. Βλέποντας την κατάσταση να μην εξελίσσεται, ο Θεός Malkor κατάφερε να πείσει πολλούς να τον ακολουθήσουν. Οι πιστοί στρατιώτες του ήταν δημιούργημα δικό του και έτσι δεν δίστασε καθόλου να κυνηγήσει και να σκοτώσει και τον τελευταίο αιρετικό που ανακάλυψε τα μάτια σου. Τότε ξεκίνησε ένας μικρός εμφύλιος στο οποίο οι People χρησιμοποίησαν τις δυνάμεις των θεών για να προσωπικό όφελος. Οι περισσότεροι πέθαναν με αυτή την ανόσια πράξη και εγκαταλείφθηκαν, στο κρύο. Ο θεός Touason όμως δεν ξέχασε τους αγώ-

νες του ανθρώπου. Κατάφερε να γεννηθεί ξανά ο Maestro που θα διόρθωνε τα πάντα. Ο Kirt (εσείς δηλαδή) απέκτησε το όνομα Shadowcaster γιατί οι θεοί δεν μπορούσαν να μην σκεφτούν ότι η φιγούρα του θα άπλωνε την σκιά της σε όλα τα Planes. Ο ίδιος ο Touason έμεινε μαζί του όλο αυτόν τον καιρό και ξαφνικά ο κακός θεός Malkor σκότωσε τους γονείς του.



Ο Kirt όμως θα επιστρέψει πίσω στην γη των People για να μπορέσει να συνδέσει όλα τα Dominions και να εξαλείψει την κακία του Malkor, στην χώρα στην οποία εξελίσσεται η όλη ιστορία.

Πρώτα απ'όλα ο Shadowcaster θα πρέπει να βρει τις δυνάμεις που είχε παρελθοντικά και να μπορέσει να αποκτήσει την φοβερή ενέργεια που δέχεται. Οι σύμμαχοι του είναι λίγοι και ο δρόμος πολύς.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Η δουλειά και η υπευθυνότητα που έχει δείξει η Origin σε αυτό το μέρος του προγραμματισμού ενός game στα μέχρι τώρα παιχνίδια της είναι παράδειγμα προς μίμηση από όλες τις εταιρίες. Και αυτό γιατί η συγκεκριμένη εταιρία όταν κατασκευάζει κάποιο συγκεκριμένο μέρος ενός παιχνιδού, τα γραφικά για παράδειγμα, δεν αδιαφορεί για τα υπόλοιπα. Προσπαθεί όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού να έχουν ισοδύναμα τελικά αποτελέσματα, πάντα προς το καλύτερο. Ετσι, κάθε κομμάτι των παιχνιδιών της μπορεί να σταθεί αυτόνομα, χωρίς το υπόλοιπο μέρος.



Ακριβώς αυτό έχει συμβεί και στο Shadowcaster. Ο χρήστης δε, το καταλαβαίνει από τα πρώτα δευτερόλεπτα, βλέποντας την εισαγωγή του. Εκεί βλέπουμε τον παππού του ήρωα, που εξηγεί στον Kirt μέσα από μια σειρά στατικών μεν, καταπληκτικών δε εικόνων. Δέχονται την επίθεση ενός δαίμονα, φτιαγμένου με πολλές λεπτομέρειες και στην συνέχεια ο Kirt αφού πεθάνει ο παππούς του αρχίζει την περιπέτεια. Ξεκινώντας το παιχνίδι βλέπετε τις λεπτομέρειες σε όλο το περιβάλλον. Ακόμα και το πιο μικρό pixel έχει την δική του υπόσταση και την δική του μοναδικότητα. Το όλο τοπίο μοιάζει να είναι χωρισμένο σε κομματάκια από ένα ψηφιδωτό, που αν αφαιρέσει κάποιος ένα από αυτά, όλη η εικόνα θα καταστραφεί. Καταπληκτικό είναι το σημείο του παιχνιδιού, στο οποίο μπορεί ο Shadowcaster να αλλάξει την μορφή του, αλλάζοντας σε ένα από τα έξι ζώα αποκτώντας έτσι και τις δυνάμεις του. Είμαστε σίγουροι πως κάθε φορά που ο Shadowcaster αλλάζει στην μορφή ενός ζώου για πρώτη φορά, το θέαμα της αλλαγής αυτής θα σας απορροφήσει τελείως και δεν θα δώσετε καθόλου σημασία στην εξέλιξη του παιχνιδιού εκείνη την στιγμή.

Ενας από τους παράγοντες για τους οποίους θα μείνετε κατάπληκτοι από τις προγραμματιστικές ικανότητες της ομάδας παραγωγής της Origin, είναι και το animation. Αυτό φαίνεται καθαρά στην αλλαγή που περιγράψαμε προηγουμένως αλλά και με τον τρόπο που κινείται ο παίκτης σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Υπάρχει μια χάρη στην κίνηση που λίγες φορές συναντά κανείς ανάλογη. Ομαλή, χωρίς υπερβολές, κάθε κίνηση είναι αυθεντική και θα μπορούσε κάλιστα ο καθένας να πιστεύει ότι με κάποιο τρόπο οι υπεύθυνοι του animation, βιντεοσκόπησαν τις κινήσεις τους και τις πέρασαν με την μορφή του animation στο παιχνίδι.

Τα μουσικά θέματα του παιχνιδιού, είναι καταπληκτικά. Η υφή τους αλλάζει συνεχώς, ανάλογα με τις κινήσεις που κάνετε σε οποιαδήποτε στιγμή. Ετσι, όταν βρίσκεστε στα πρόθυρα μιας μάχης, το μουσικό θέμα είναι γρήγορο και τραχύ, ενώ το αντίθετο συμβαίνει κατά την εξερεύνηση σας. Η εισαγωγή κερδίζει πολλά με την ατμοσφαιρικότητα του κομματιού που ακούγεται εκείνη την στιγμή. Μυστικιστικό κομμάτι, που καταλαμβάνει τον χρήστη, και δεν του επιτρέπει να ξεκολήσει τα μάτια του από την οθόνη. Είναι πολλές φορές τόσο έντονη η υποβλητικότητα των κομματιών, που αναρωτιέται κανείς, αν είχε ένα τεράστιο συγκρότημα συνδεδεμένο με τον υπολογιστή του για να ακούει τους ήχους, πως και δεν τον έχουν κατηγορήσει ακόμα για τέλεση λειτουργιών και μαγείας. Παράλληλα, σκέφτεται κανείς ότι αν δεν ήξερε ότι το Shadowcaster είναι απλά ένα παιχνίδι, με πόσα εμφράγματα θα είχε πάει στο νοσοκομείο πιστεύοντας ότι το monster που εμφανίζεται ξαφνικά και απροειδοποίητα θα πεταχτεί μέσα από την οθόνη, παρασύροντας τα πάντα στο πέρασμα του. Μοναδικό μας παράπονο είναι η απουσία ομιλιών στην εισαγωγή. Συνηθίσαμε βλέπετε και δεν μας αρέσει και τόσο να διαβάζουμε την υπόθεση και όχι να την ακούμε.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Δεν νομίζω αρχικά, να πιστεύατε ότι ύστερα από την τεράστια επιτυχία των Ultima Underworld, θα μπορούσε η Origin να αλλάξει τον τρόπο χειρισμού των παιχνιδιών που κατασκευάζει. Και ειδικά, αφού αυτό το συγκεκριμένο στοιχείο ήταν ουσιαστικά ο λόγος που απέκτησε η εταιρεία τόσους φανατικούς gamers. Πολύ λογικό επίσης, αφού ο χειρισμός αυτός μπορεί να θέλει ένα χρονικό διάστημα εξοικείωσης, αλλά μετά τα πάντα φαίνονται άνετα. Παράλληλα, είναι ένα είδος χειρισμού πρωτότυπο και συγχρόνως είναι ένα είδος που έχουν συνηθίσει οι παίκτες και





δύσκολα θα το άλλαζαν.

Η οθόνη λοιπόν είναι χωρισμένη λειτουργικά σε κάποια μέρη, που βοηθούν τον χρήστη πολύ όπως θα δούμε και στην συνέχεια. Αυτά τα παράθυρα εξυπηρετούν διάφορες λειτουργίες που θα δούμε τώρα. Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καταλαμβάνει το παράθυρο δράσης. Είναι το παράθυρο στο οποίο εξελίσσεται όλη η δράση του παιχνιδιού. Ο,τι φαίνεται στο παράθυρο αυτό είναι οι εικόνες που βλέπει ο ήρωας μας με τα μάτια του. Τέρατα, πόρτες, διάδρομοι και αντικείμενα θα τα βρίσκετε εκεί. Πάνω από αυτό το παράθυρο, υπάρχουν δύο μπάρες που συμβολίζουν η μεν γαλάζια την δύναμη του Kirt και η δε κόκκινη την αντοχή του, το health. Ανάμεσα σε αυτές τις μπάρες υπάρχει και η πυξίδα, στοιχείο απαραίτητο για αυτούς που επιμένουν (και καλά κάνουν) να μην αφήνουν τίποτα ανεξερεύνητο και για όσους πιστεύουν ότι η χαρτογράφηση σε τέτοια παιχνίδια είναι αναγκαία. Κάτω ακριβώς από το παράθυρο δράσης, βλέπουμε μια σειρά από εικονίδια που έχουν κάποιες εξαιρετικά χρήσιμες λειτουργίες. Το πρώτο (από αριστερά προς τα δεξιά) είναι το εικονίδιο της πρόσβασης στον δίσκο. Με αυτό σώζουμε το παιχνίδι, επαναφέρουμε την θέση που έχουμε χάσει σε περίπτωση που τα πράγματα δεν πήγαν και τόσο καλά. Στο menu που βλέπουμε επιλέγοντας αυτό το εικονίδιο, οι σωσμένες θέσεις είναι μόνο 4, αλλά κάθε θέση σώζεται με μια μικρή απεικόνιση της θέσης στην οποία σώσαμε το παιχνίδι, απεικόνιση που είναι ουσιαστικά μια σμίκρυνση του παράθυρου δρασης. Αμέσως μετά, είναι το εικονίδιο του χάρτη, ο οποίος ανάλογα τις κινήσεις που κάνουμε δημιουργείται μόνος του και καταλαμβάνει μια ολόκληρη οθόνη. Εκεί βλέπουμε τον χάρτη του επιπέδου σε μικρογραφία για να έχουμε μια γενική εικόνα του επιπέδου. Αντίθετα, στην άλλη μεριά της οθόνης βρίσκεται ο χάρτης που απεικονίζει το κομμάτι του επιπέδου που βρισκόμαστε την εκάστοτε στιγμή. Αμέσως μετά υπάρχουν δυο εικονίδια που δείχνουν τα χέρια του Kirt. Πάνω σε αυτά τα εικονίδια τοποθετούμε τα αντικείμενα που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε, είτε αυτά είναι όπλα είτε κλειδιά, wands κτλ. Στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης υπάρχει η φιγούρα του ήρωα μας είτε με την ανθρώπινη μορφή του είτε με την μορφή του ζώου στο οποίο έχει μεταμορφωθεί. Εκεί, αριστερά και δεξιά, υπάρχουν δύο "κουμπιά" με τα οποία καθορίζουμε το μέγεθος του παράθυρου δράσης, ανάλογα με τα γούστα του καθενός. Κάτω από την φιγούρα του ήρωα, βλέπουμε τους βαθμούς εμπειρίας που έχει κερδίσει ο παίκτης και οι οποίοι βοηθούν στο να ανέβει ο ήρωας levels, αυξάνοντας έτσι και τις δυναμεις του.



Αμέσως από κάτω, βρίσκεται το inventory του παίκτη. Εκεί τοποθετεί τα αντικείμενα του ο καθένας. Πρέπει να σημειώσουμε ότι αν και φαίνονται λίγες οι άδειες θέσεις, ουσιαστικά δεν είναι αφού κάθε μορφή του ήρωα, έχει δικό της inventory. Στον ίδιο χώρο, θα διακρίνει κανείς και μια θέση του inventory που περιτρυγιρίζεται από ένα πλαίσιο. Αν με το mouse μπούμε εκεί, θα δούμε ένα πλήρη κατάλογο με τα αντικείμενα που κρατάει ο παίκτης σε όλες του τις μορφές.

Τέλος, στην κάτω δεξιά γωνία υπάρχουν 6 παράθυρα που αντιστοιχούν στις μορφές που μπορεί να πάρει ο ήρωας και τις οποίες δεν έχει από την αρχή, αλλά τις ανακαλύπτει στην πορεία του στα μπουντρούμια. Πατώντας ένα από αυτά τα παράθυρα (και εφ'όσον η θέση παρουσιάζει ένα ζώο) γίνεται η μεταμόρφωση του ήρωα στο ζώο επιλογής του. Εκεί, όλο το δεξί μέρος της οθόνης γίνετε ένα και μπορούμε να παρακολουθήσουμε την διαδικασία τη αλλαγής.

Τα πάντα στο παιχνίδι λειτουργούν μέσω του mouse. Οι μάχες είναι αρκετά επικίνδυνες αρχικά αλλά σιγά-σιγά, με την απόκτηση βαθμών εμπειρίας ο παίκτης γίνεται φοβερά δυνατός και σπάνια έχει ανάλογα προβλήματα. Το παιχνίδι εκτός από την λύση των γρίφων, θέλει μεγάλη σκέψη και λογική για την επιλογή των τεράτων την κάθε στιγμή. Το κάθε τέρας έχει τις δικές του ικανότητες και αδυναμίες. Ετσι η κάθε επιλογή μπορεί να αποβεί σωτήρια, αλλά και μοιραία. Προσοχή λοιπόν!

Το παιχνίδι είναι τεράστιο με όλη την σημασία της λέξεως. Ακόμα και το αρχικό επίπεδο, που συνήθως είναι ο κρίκος εξοικείωσης με το παιχνίδι, θα χρειαστεί γύρω στην μισή ώρα για να το εξερευνήσετε και να το καθαρίσετε από τα τέρατα παίρνοντας τους πρώτους πολύτιμους πόντους εμπειρίας. Αν δεν το δείτε όμως και από μόνοι σας δεν θα μπορέσετε να νοιώσετε τα συναισθήματα που προκαλεί. Παίξτε αυτό το παιχνίδι ανεπιφύλακτα, αλλά θυμηθείτε να πάτε στον οφθαλμίατρο την επόμενη μέρα για να σας εξετάσει τα μάτια.



ΑΝΤΟΧΗ

92%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Origin είναι αυτή... έπρεπε να το περιμένετε!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	91
ΓΕΝΙΚΑ	90



SOCCER KID

HOUSE	KRISALIS
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**



Τι καταστροφή! Ενας αηδιαστικός εξωγήϊνος πειρατής αφού ήρθε στη γη, έκλεψε το τρόπαιο του παγκοσμίου κυπέλου, για να το προσθέσει στη συλλογή του. Ευτυχώς δηλαδή που μόλις το πήρε, πήγε και θάρεσε το διαστημόπλοιό του πάνω σε έναν αστεροειδή και έτσι δεν μπόρεσε να φύγει. Τι ατυχία όμως. Το τρόπαιο έσπασε σε πέντε κομμάτια, τα οποία προσγειώθηκαν σε διάφορα μέρη στον κόσμο. Και έτσι, ο μεγαλύτερος οπαδός του αθλήματος, ο Soccer Kid από την Αγγλία, δίνει όρκο να φέρει πίσω το τρόπαιο.

Ετσι, ο μικρός Αγγλος (μπου! Τι δουλειά έχει ένας Αγγλος σε ποδοσφαιρικό παιχνίδι. Αυτοί δεν ξέρουν μπάλα!) παίρνει μαζί του τον καλύτερο (και μοναδικό) φίλο του, την μπάλα του. Με την μπάλα ώς το μοναδικό όπλο, ο Soccer Kid, θα πρέπει να περάσει απ'όλες τις πίστες προσπαθώντας να βρει όλα τα κομμάτια του τροπαίου. ΟΜΩΣ, εκτός του ότι θα αντιμετωπίσει ένα σωρό εχθρούς όπου και να πάει (μα φυσικά, Αγγλος είναι), αν χάσει την μπάλα του είναι ανίσχυρος απέναντι στους αντιπάλους γιατί δεν μπορεί να τους αντιμετωπίσει! Κατά περίεργο τρόπο, ο μικρός θα πρέπει να σουτάρει την μπάλα στους αντιπάλους για να τους εξουδετερώσει.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, με άριστα backrounds, φοβερά sprites, animation και scrolling. Ολα καλοσχεδιασμένα με πολύ λεπτομέρεια και άριστα χρώματα, ένα από τα γραφικότερα παιχνίδια που έγιναν τελευταία! Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός, με ωραία μουσική και καλά ηχητικά εφέ. Ο χειρισμός είναι υπέροχος, με άμεση ανταπόκριση του joystick. Κάποιες δυσκολίες στο χειρισμό θα έλεγα ότι υπάρχουν στον έλεγχο της μπάλας, αλλά αυτό είναι φυσικό, καθώς ο χειρισμός της μπάλας είναι σχεδόν πραγματικός!

Το gameplay είναι το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Είναι ένα platform game, αλλά απέχει πολύ από τα συνηθισμένα, χάρι στα τεχνικά του χαρακτηριστικά, αλλά πολύ περισσότερο χάρις στην πρωτοτυπία του. Ενα φοβερό παιχνίδι.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Κάντε προπόνηση και μάθετε να κοντρολάρετε την μπάλα, πράγμα που πρέπει να κάνουν οι παίκτες κάποιας ομάδας, μπας και δούμε και κάνα πρωτάθλημα...





ΓΕΝΙΚΑ

Το Soccer Kid είναι σίγουρα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια της χρονιάς. Ξεφεύγει από το κλασσικό platform game, χωρίς όμως να χάνει τίποτα. Αντίθετα, όλα αυτά που του έχουν προστεθεί, το κανουν πολύ καλύτερο. Οι πολλές πίστες δίνουν ποικιλία στον παίκτη. Είναι μια ευχάριστη ποδοσφαιρική διακοπή από το Kick Off, εν' όψη του Μουντιάλ!

ΑΝΤΟΧΗ

90%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αχ, και από τον Λεβαδειακό ρε παιδιά...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	88
ΓΕΝΙΚΑ	87



XENOBOTS

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

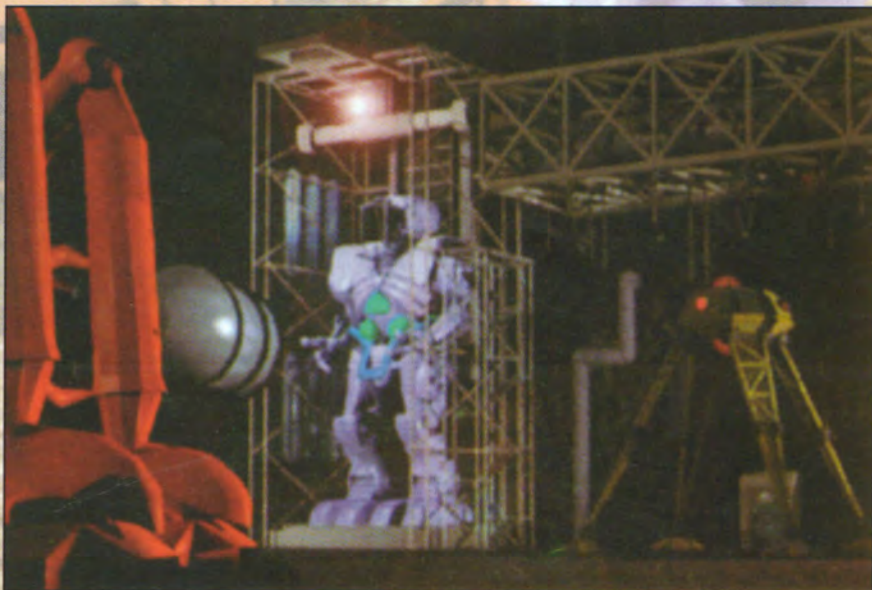
Αγοράστε το αν θέλετε να παρακολουθήσετε μία σειρά από τα καλύτερα σχεδιασμένα robots σε παιχνίδι για υπολογιστή. Τα γραφικά του είναι τέλεια. Μην το αγοράσετε αν θελήσετε ποτέ να παίξετε Virtual Robot Warfare όπως αναφέρεται στο κουτί του.











ΑΝΤΟΧΗ

40%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Για τα γραφικά του είμαστε περήφανοι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	40
ΓΕΝΙΚΑ	60



SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Η καινούρια έκδοση του καλύτερου παιχνιδιού όλων των εποχών παρουσιάστηκε στο προηγούμενο τεύχος. Ομως επειδή είναι μια σημαντική είδηση και υπάρχουν τέσσερις νέοι ήρωες σκέφτηκα να σας παρουσιάσω τις δυνάμεις τους και κάποια μικρά κόλπα και διαφορές από τις προηγούμενες εκδόσεις.

ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Το παιχνίδι θα φανεί κάπως πιο αργό από ό,τι είχατε συνηθίσει στην turbo έκδοσή του και οι καλυτεροι παίκτες θα έχουν τα μεγαλύτερα προβλήματα. Ομως αν παίξετε μερικές ώρες μαζί του θα συνηθίσετε και θα δείτε ότι αν και είναι πιο αργό ορισμένες κινήσεις είναι πιο γρήγορες. Και προς θεού, μην ξαναπαίξετε turbo γιατί θα χασετε τις ικανότητές σας.

ΧΡΩΜΑΤΑ

Οπως σας είπαμε στο προηγούμενο τεύχος υπάρχουν πολλά διαφορετικά χρώματα για κάθε ήρωα. Αυτό δεν έγινε τυχαία. Εγινε για να ξεχωρίζουν οι πάκτες στο tournament mode οπου 8 άτομα θα μπορούν να παίζουν μαζί, ελπίζουμε όχι μόνο στην υπολοιπη Ευρώπη αλλά και στην Ελλάδα, σύντομα και να περιλαμβάνει και το νέο ηχητικό σύτσημα Q sound!

ΚΑΙ ΖΑΛΙΣΤΗΚΑ...

Ναι μπορεί να σας συμβεί εύκολα στο παιχνιδι. Μόνο που στην καινούρια έκδοση βλέπετε ότι θα ζαλιστει κάποιος πριν ακόμα πέσει στο έδαφος. Αυτο δημιουργεί ένα πρόσθετο μειονέκτημα στον ζαλισμένο.

ΠΙΣΩ ΓΟΡΙΛΑ

Μια νέα προσθήκη έχει γίνει στο παιχνιδι. Ορισμένες κινήσεις που κάνετε κοντά στους αντιπάλους σας σας απομακρύνουν από αυτούς. Και αυτό κρίθηκε αναγκαίο από την CAPCOM γιατί σας επέτρεπε να τους επιφέρετε πολλαπλά χτυπήματα ακόμα και αν δεν ειχατε τις ικανότητες.



THUNDER HAWK

Αρχίζουμε την παρουσίαση των κινήσεων από τον πιο δυνατό νέο ήρωα, τον τεράστιο Ινδιάνο που σιγουρα θα μισήσετε όταν τον έχετε αντίπαλο. Ορίστε οι ειδικές του κινησεις:



THE HAWK

Πατήστε μια οποιαδήποτε γροθιά όταν έχετε κάνει άλμα.



RISING HAWK

Οπως οι άλλοι κάνουν Dragon Punch.



THUNDER SLAM

Ενα τρομερό χτύπημα που φτάνει αρκετά μακριά.



FEI LONG

Ο Μπρους Λι χαρίζει το χαρισματικό του σώμα αλλά και το πρόσωπό του σε ένα γρήγορο, αδύναμο αλλά με απίθανες κινήσεις sprite.



POWER FIST

Οπως ρίχνουν φωτιές ο Ryu και ο Ken.



DRAGON KICK

Δύσκολο αλλά πολύ εντυπωσιακό. Το αντίθετο του Dragon Punch.



HOP KICK

Πίσω-μπρος κλωτσιά για την πιο όμορφη κίνηση του παιχνιδιού.

TOP

ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ TOP TEN ΤΟΥ USER ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

CPC

1 LEMMINGS.....................198
2 PRINCE OF PERSIA.....157
3 GOLDEN AXE...............103
4 BAT
5 FINAL FIGHT
6 PIRATES
7 ROBOCOP
8 KILLERBALL
9 ZAP'T'BALLS
10 TMHT 2

ST

1 GODS.............................107
2 LOOM 87
3 LURE OF THE TEMPTRESS 62
4 GOLDEN AXE
5 FINAL FIGHT
6 REALMS
7 PRINCE OF PERSIA
8 DUNGEON MASTER
9 LEMMINGS
10 MEGALOMANIA

AMIGA

1 STREET FIGHTER 2.....302
2 INDIANA JONES 4........298
3 SHADOW OF THE BEAST 3 259
4 KICK OFF 2
5 WING COMMANDER
6 AGONY
7 LOTUS 3
8 FORMULA ONE GP
9 SENSIBLE SOCCER
10 DESERT STRIKE

ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ, ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΤΡΕΙΣ ΤΥΧΕΡΟΙ ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ Ή ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΟΥΣ!

TOP TEN

PC

1 INDIANA JONES 4........593
2 KING'S QUEST 6...........523
3 PRINCE OF PERSIA.....312
4 QUEST FOR GLORY 3
5 DARKSEED
6 WING COMMANDER
7 FALCON 3.0
8 CIVILIZATION
9 SIM CITY
10 MONKEY ISLAND II

SUPER NES

1 (1) STREET FIGHTER 2287
2 (2)SUPER MARIO ....98 WORLD
3 (3) SUPER TENNIS.........58
4 (3) SUPER R-Type
5 LEGEND OF ZELDA 3
6 SUPER CASTLEVANIA
7 WORLD LEAGUE BASKETBALL
8 SUPER MARIO KART
9 F-ZERO
10 STARWING

MEGA DRIVE

1 SONIC 2 259
2 ECCO THE DOLPHIN......89
3 SHADOW DANCER.........85
4 STREETS OF RAGE
5 OLYMPIC GOLD
6 TAZMANIA
7 CASTLE OF ILLUSION
8 ROBOCOD
9 PIT-FIGHTER
10 STREETS OF RAGE 2

ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜΑ..............................
ΕΠΙΘΕΤΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΗΛ ....ΗΛΙΚΙΑ.......
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ....
ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ:
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1) ΧΡΗΣΤΟΣ ΤΖΙΝΤΣΑΣ
2) ΜΑΡΙΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ
3) ΙΩΑΝΝΗΣ ΠΗΛΙΟΥΡΗΣ

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα γραφεία μας (εργάσιμες 11-2) για τον τρόπο με τον οποίο θα πάρετε το παιχνίδι δώρο.

Spell Shop

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Αγαπητοί adventurάδες όλης της Ελλάδας, γειά σας. Βρίσκομαι στη δυσάρεστη θέση να σας ανακοινώσω ότι, λόγω μιας σκληρής του αναμέτρησης με ένα αγεγκέφαλο και 'άκαρδο' Stone Golem κάπου έξω από την Shadowdale, ο κ. Γρίβας δεν θα είναι πια κοντά μας. Γι' αυτό το λόγο κλήθηκα από τον μεγάλο μάγο Εδ Κρουτήρ για να συνεχίσω το δύσκολο πραγματικά έργο του. Πιστεύω, και ελπίζω, ότι θα ανταποκριθώ επαρκώς τόσο στις απαιτήσεις σας όσο και στις απαιτήσεις αυτής της στήλης. Και επειδή η καλή μέρα από το πρωί φαίνεται, ξεκινάω εντυπωσιακά, πιστεύω, ελπίζοντας σε μια ισάξια αν όχι καλύτερη συνέχεια. Έτσι λοιπόν ξεκινάμε, όχι με την καθιερωμένη λύση αλλά με ένα preview και συγκεκριμένα της νέας παραγωγής της Lucas Arts, το ...

SAM 'N' MAX



Πιστεύω ότι όλοι σας έχετε δει το εκπληκτικό Day of the Tentacle, την προηγούμενη παραγωγή της εταιρίας του George Lucas, ενός παιχνιδιού που έκανε θραύση χάρη στο χιούμορ του και τους έξυπνους του γρίφους.

Οχι μην προτρέχετε, το Sam 'n' Max δεν είναι Day of the Tentacle II. Στην πραγματικότητα δεν έχει καμμία σχέση. Εδώ αναλαμβάνετε το ρόλο μιας ομάδας αποτελούμενης από ένα σκύλο, το όνομα αυτού Sam, ο οποίος και είναι το "μυαλό" της ομάδας και ενός πολύ αιμοβόρου - αν είναι δυνατόν - λαγού, του Max, ο οποίος αποτελεί τον πιο "φυσικό" τύπο της ομάδας η οποία είναι γνωστή με το όνομα Freelance Police, είσαστε με δυο λόγια ιδιωτικοί ντετέκτιβς. Αποστολή σας η διαλεύκανση μιας πολύ δύσκολης υπόθεσης, της εξαφάνισης από το τοπικό τσίρκο ενός bigfoot (τι άλλο θ' ακούσουμε!). Ψάχνοντας όμως θα ανακαλύψετε ότι και άλλοι bigfoot έχουν εξαφανιστεί σε ολόκληρη τη χώρα (μόνο ο Κροντηράς μας έμεινε αν και μας τον ζήτησε το μουσείο Φυσικής Ιστορίας αλλά ... σιγά μην τον δώσουμε. Οι Γιαπωνέζοι πληρώνουν πολύ περισσότερα!).

Οπως και στο Day of the Tentacle το χιούμορ είναι διάχυτο σχεδόν σε κάθε σκηνή του παιχνιδιού. Προσέξτε στην αρχή όταν χτυπάει το τηλέφωνο. Γενικά δεν υπάρχει ούτε μια οθόνη που να μη βγάζει γέλιο, είτε από τις πράξεις των χαρακτήρων είτε ακόμα και από το σκηνικό. Επίσης οι διάλογοι του είναι εξαιρετικά χιουμοριστικοί και πνευματώδεις.

Οι γρίφοι του είναι απόλυτα ... παράλογοι και γενικά το ολόκληρο το gameplay του Sam 'n' Max είναι πραγματικά υπέροχο. Τα γραφικά του, όπως μπορείτε να δείτε και στις









φωτογραφίες, είναι εντελώς καρτουνίστικα. Υπέροχα σχεδιασμένα, με πολλά και πλούσια χρώματα και εκπληκτική κίνηση όπου υπάρχει τρισδιάστατο animation. Ο ήχος φυσικά δεν θα μπορούσε παρά να είναι το ίδιο καλός με το υπόλοιπο παιχνίδι έχοντας και αυτός μια έντονη χιουμοριστική διάθεση. Προβλέπω πολλές "νεκρές" (άνευ εργασίας) ώρες για στους συντάκτες του USER γεμάτες γέλιο και παραφροσύνη. Εγω τουλάχιστον το διασκεδάζω πάρα πολύ. Γενικά πιστεύω ότι η Lucas Arts έχει επιτύχει εκεί που άλλες εταιρίες έχουν αποτύχει οικτρά, κατάφερε δηλαδή να δημιουργήσει "παιδικά" adventures τα







οποία όμως είναι ικανά να κατακτήσουν και τους "σοβαρούς" παίκτες. Adventures γεμάτα χιούμορ και τεχνικά άψογα τα οποία όμως δεν καταντούν γελοία και δεν δίνουν την εντύπωση της υποτίμησης του πνευματικού επιπέδου του παίκτη. Να είστε σίγουροι ότι θα γελάσετε όσο γέλασα και εγω με τα παθήματα του συμπαθέστατου, πλην όμως αφάνταστα βίαιου και αγενούς, λαγού που ακούει στο όνομα Max. Να δείτε μόνο πως, σαν Sam, σταματάτε το όχημα-κύκνος μέσα στο tunel of love χρησιμοποιώντας τον κακόμοιρο Max (αυτό είναι ένα μικρό tipάκι). Μείνετε συντονισμένοι για περισσότερες πληροφορίες και λεπτομέρειες για το ποιόν αυτής της φοβερής εταιρίας που ακούει στο όνομα Lucas Arts.



ALONE IN THE DARK

Μέρος Α

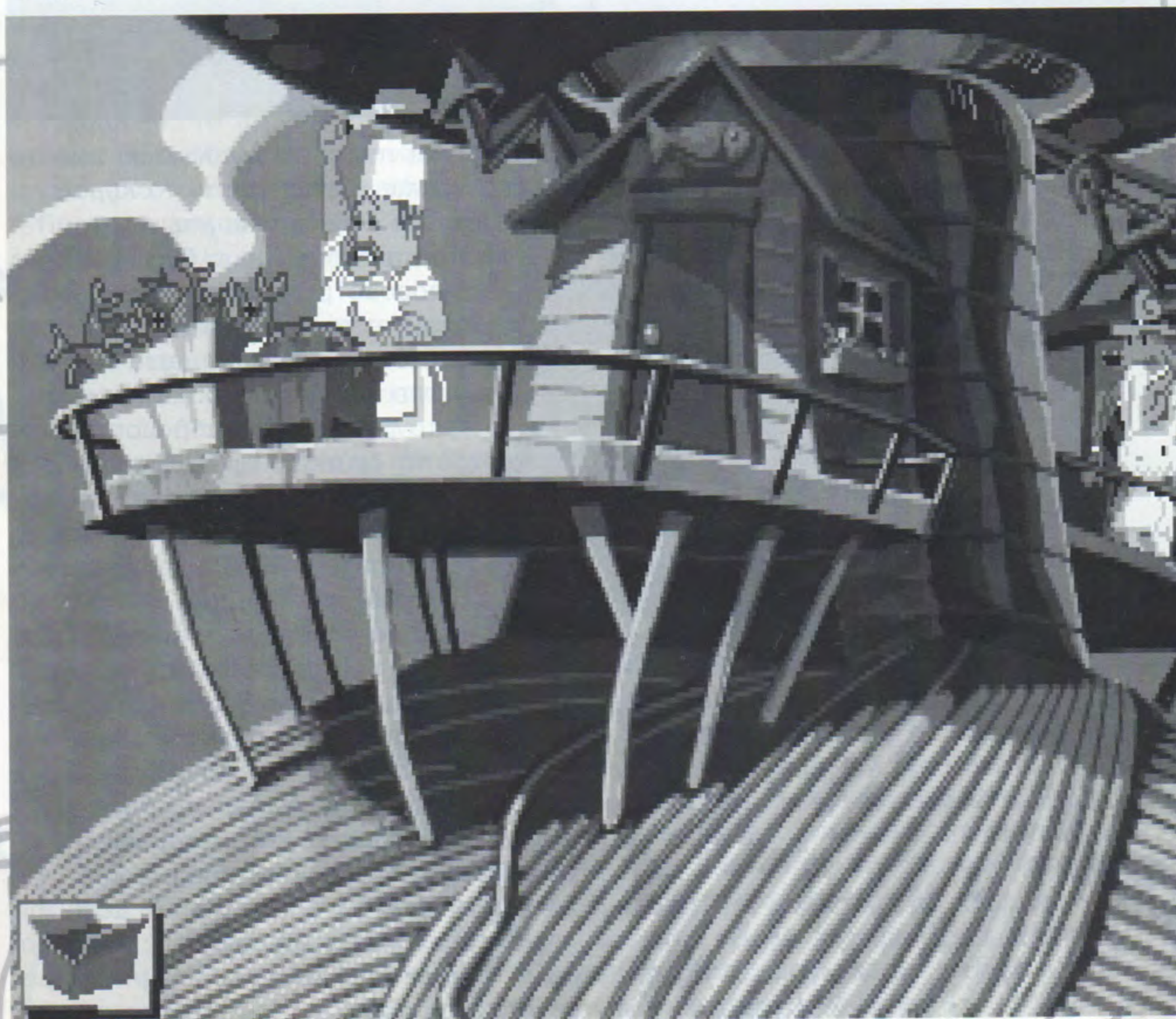
Και τώρα ήρθε η σειρά για την καθιερωμένη πλέον λύση. Πρόκειται για ένα από τα αγαπημένα μου adventures, λόγω του ότι είναι βασισμένο στα έργα του καταπληκτικού Howard Phillips Lovecraft, και μιλάω φυσικά για το πολύ καλό, και πολύ δύσκολο, Alone in the Dark. Εχουμε λοιπόν και λέμε ...

Αφού λοιπόν διαλέξετε χαρακτήρα και δείτε την εισαγωγή βρίσκεστε στη σοφίτα του Derceto, του στοιχειωμένου σπιτιού το οποίο και πρέπει να εξερευνήσετε. Πολύ γρήγορα διαλέξτε το push από το Action Menu και σπρώξτε τη ντουλάπα, που βρίσκεται δίπλα στο πιάνο, μπροστά από το παράθυρο. Αμέσως μετά σπρώξτε το μπαούλο πάνω από την καταπακτή, γλιτώνετε έτσι πολλές φασαρίες και ανεπιθύμητες απώλειες ενέργειας. Κατόπιν πάρτε τη λάμπα από το τραπέζι, ανοίξτε το μπαούλο και πάρτε το όπλο, ανοίξτε τη ντουλάπα και πάρτε το indian rug και ψάξτε στο πλάϊ του πιάνου όπου και θα βρείτε ένα σημείωμα. Διαβάστε το και μετά πετάξτε το, δεν σας χρησιμεύει σε τίποτα. Αν θέλετε ψάξτε και τα ράφια της σοφίτας όπου και θα βρείτε ένα βιβλίο το οποίο αφού το διαβάσετε πρέπει να το πετάξετε, γλιτώνοντας έτσι χώρο στο inventory. Μετά από όλα αυτά κατεβαίνετε στο δεύτερο όροφο.

Εδώ πάρτε το τόξο και ψάξτε στο δεξί ράφι όπου θα βρείτε ένα δοχείο με λάδι, χρησιμοποιήστε το για να γεμίσετε τη λάμπα και κατόπιν πετάξτε το άδειο κουτί. Βγείτε στο διάδρομο και μπείτε στην αριστερή πόρτα, προσέξτε όμως γιατί στο κέντρο της οθόνης υπάρχει μια παγίδα. Ψάξτε το γραφείο και πάρτε το κλειδί προσέχοντας όμως να μην πατήσετε στο χαλί γιατί έτσι θα προκαλέσετε μια δυσάρεστη και οδυνηρη μάχη. Ανοίξτε με το κλειδί το μπαούλο και πάρτε το Sabre. Ανοίξτε την πόρτα και οπισθοχωρήστε γιατί θα μπεί στο δωμάτιο ένα ζόμπι. Σκοτώστε το αν μπορείτε με κλωτσιές γιατί τα πυρομαχικά της καραμπίνας θα σας χρειαστούν σύντομα. Μην ξεχάσετε να πετάξετε το κλειδί. Βγείτε και μπείτε στο ακριβώς απέναντι δωμάτιο κλείνοντας αμέσως την πόρτα πίσω σας γιατί αλλιώς ένα ζόμπι θα σας ακολουθήσει. Μπείτε στο επόμενο δωμάτιο και πάρτε το βάζο που είναι δίπλα στο κρεβάτι και σπάστε το, το βάζο εννοώ, παίρνοντας έτσι ένα κλειδί. Προετοιμαστείτε για μάχη καθώς ένα "κοτοπουλόσκυλο" θα μπουκάρει από το παράθυρο. Φυσικά μόνο η καραμπίνα μπορεί να σας σώσει. Χρησιμοποιήστε το κλειδί για να ανοίξετε τα συρτάρια τα οποία περιέχουν δυο καθρέφτες τους οποίους και πρέπει να πάρετε. Προσέξτε όμως γιατί αν πολεμήσετε όταν έχετε τους καθρέφτες αυτοί θα σπάσουν και σε τέτοια περίπτωση είναι απαραίτητο ένα ξεγυρισμένο restore. Βγείτε από το δωμά-

τιο και μπείτε στην απέναντι πόρτα. Λογικά πρέπει να βρίσκεστε σε μια τουαλέτα. Ανοίξτε τη ντουλάπα και πάρτε το first aid kit το οποίο και χρησιμοποιείτε αμέσως και φυσικά μετά το ξεφορτώνεστε προς χάριν inventory. Αυτό θα σας ανεβάσει τα hit points, πολύ χρήσιμο πιστέψτε με. Βγείτε έξω και μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται στην κορυφή του διαδρόμου. Θα βρεθείτε στο κεφαλόσκαλο παρέα με δυο gargoyles. Μην προσπαθήσετε να τα πολεμήσετε γιατί θα αποτύχετε οικτρά. Απλά τοποθετήστε από έναν καθρέφτη σε κάθε αγαλματάκι και τα gargoyles θα αλληλοεξοντωθούν. Τώρα είσαστε σε θέση να κατέβετε στον πρώτο όροφο.

Αφού κατεβείτε φροντίστε να μείνετε μακριά από τον ιππότη γιατί βαράει πολύ άσχημα. Πηγαίνετε δεξιά και μπείτε στο πρώτο δωμάτιο. Προσέξτε να μην ακουμπήσετε το φάντασμα γιατί θα χάσετε με τη μια. Πάρτε το γραμμόφωνο και ψάξτε το τζάκι για σπίρτα και τη ντουλάπα για φυσίγγια. Βγείτε και μπείτε στη διπλανή πόρτα η οποία είναι σκαλιά τα οποία οδηγούν στο ισόγειο, κατεβείτε και μπήτε στο δωμάτιο με το άγαλμα της κοπέλας. Ψάξτε το άγαλμα και μόλις βρείτε τα τρία βέλη φύγετε γρήγορα γιατί οι αράχνες που πέφτουν είναι άτρωτες. Ξανανεβείτε στον πρώτο όροφο και μπείτε στο διάδρομο. Εκεί στο πρώτο δωμάτιο θα βρείτε πάνω στο τζάκι το σημειωματάριο με τις σημειώσεις του Jeremy Hartwood. Προσέξτε όμως γιατί μόλις το πάρετε θα ακολουθήσει μάχη με ένα "κοτοπουλόσκυλο" γι' αυτό καλύτερα να είσαστε οπλισμένοι πριν ακουμπήσετε το σημειω-





ματάριο. Μόλις ξεμπερδέψετε με τον α-νεπιθύμητο επισκέπτη και τον στείλετε πίσω στη διάσταση του, διαβάστε το ση-μειωματάριο και μετά πετάξτε το. Είναι μια εξιστόρηση των τελευταίων στιγμών του Jeremy Hartwood. Βγείτε έξω και μπεί-τε στην επόμενη πόρτα. Η μάλλον μην μπείτε αμέσως, πρώτα οπλιστείτε με την καραμπίνα και μόλις μπείτε ρίξτε στο "με-δουσοειδές" πράγμα που βρίσκεται στη μπανιέρα. Ο καλύτερος τρόπος να το απασχολήσετε, δεν είναι δυνατόν να το σκοτώσετε, είναι να το πυροβολήτε μόλις σηκώνεται για να σας κτυπήσει και αμέσως να πάρετε το jug και το first aid kit μέσα α-πό την ντουλάπα. Είναι αρκετά δύσκολο σημείο και απαιτεί μεγάλο συγχρονισμό αλ-λά είμαι σίγουρος ότι μετά από αρκετή εξά-σκηση θα καταφέρετε να πάρετε τα πράγ-ματα χωρίς ενεργειακές απώλειες. Χρησι-μοποιήστε το medical kit και μετά πε-τάξτε το.

Ανάψτε τη λάμπα και μπείτε στο επόμενο δωμάτιο. Μόλις μπείτε αφήστε τη λάμπα στο πάτωμα, ώστε να φωτίζει την ώρα που ψάχνετε, και πάρτε το αγαλματάκι από το τραπέζι και τις σφαίρες από το κομοδίνο. Βγείτε από το δωμάτιο και μπείτε στην τε-λευταία πόρτα η οποία σας βγάζει σε ένα μεγάλο διάδρομο με πίνακες ζωγραφικής. Χρησιμοποιήστε το indian rug και καλύψτε τον πίνακα που βρίσκεται μπροστά σας. Κα-τόπιν οπλιστείτε με το τόξο και προχωρή-στε προς το βάθος του διαδρόμου σχε-δόν μέχρι τη δεύτερη αψίδα. Σταματήστε και ρίξτε με το τόξο στον πίνακα που βρί-σκεται στο βάθος του διαδρόμου. Ετσι α-παλλάξατε τη gallery του Derceto από δύο πολύ ενοχλητικά φαντάσματα. Πετάξτε το τόξο και τα βέλη και μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται στο τέλος του διαδρόμου, δίπλα από τον πίνακα με τον ινδιάνο. Αφού πάρε-τε το βιβλίο πρέπει να σπρώξετε το μεγάλο ρολόϊ ώστε να αποκαλύψετε το μυστικό χώ-ρισμα πίσω του. Μόλις πάρετε το κλει-δί και αφού διαβάσετε και μετά πετάξε-τε τα διάφορα κείμενα, βγείτε και μπεί-τε στη μεγάλη πόρτα περίπου στη μέση της gallery. Εδώ κάντε οπωσδήποτε save και μόλις "οπλιστείτε" με τη λάμπα μπείτε μέ-σα. Αμέσως αφήστε τη λάμπα στο πάτωμα



Ηρθε η ώρα να κατέβετε στο ισόγειο του Derceto.

Εδώ πηγαίνετε στην κουζίνα και μπείτε στην καφέ πόρτα πάνω αριστερά. Πάρτε το κλειδί και τα μπισκότα τα οποία θα τα φάτε και θα πετάξετε αμέσως το άδειο κουτί. Μπείτε στο άλλο δωμάτιο της κουζίνας, κάτω δεξιά, όπου πρέπει να γεμίσετε την κανάτα με νερό και να πάρετε το κουτί των παπουτσιών που είναι κρυμμένο ανάμεσα στα κάρβουνα. Ετοιμαστείτε για μάχη γιατί ένα ζόμπι θα έρθει από την ανοιχτή πόρτα. Μόλις το νικήσετε πάρτε το κουτί με το λάδι και γεμίστε τη λάμπα, μετά πετάξτε το άδειο κουτί. Ανοίξτε το κουτί των παπουτσιών, πάρτε το περίστροφο και πετάξτε και αυτό το κουτί. Βγαίνοντας πάρτε την κατσαρόλα από τη φωτιά και γυρίστε στο διάδρομο. Πηγαίνετε στην τραπεζαρία αλλά μπήτε από τη μεγάλη διπλή πόρτα του διαδρόμου και όχι από την κουζίνα αν θέλετε να επιβιώσετε. Κάντε οπωσδήποτε ένα save και πηγαίνετε πολύ γρήγορα στο μεγάλο τραπέζι και ακουμπήστε πάνω του την κατσαρόλα (με drop/put γίνεται αυτό). Τα ζόμπι θα στρωθούν στο φαγητό και δεν θα σας δίνει κανένα σημασία. Ανοίξτε

και μπείτε στο άνοιγμα ανάμεσα στις βιβλιοθήκες στα δεξιά της οθόνης. Αμέσως χρησιμοποιήστε το ψεύτικο βιβλίο στο άνοιγμα, χαμηλά στην επόμενη οθόνη, και θα ανοίξει μια μυστική πόρτα. Μπείτε γρήγορα μέσα γιατί σας κυνηγάει ο αποτρόπαιος Κροντηρ ... έε συγγνώμη ο Vagabond, το φάντασμα της βιβλιοθήκης. Τώρα βρισκόσαστε στο κρυφό εργαστήριο του Jeremy Hartwood. Πάρτε το φυλακτό από το τραπέζι καθώς και όλα τα μαχαίρια και τα βιβλία από τα ράφια. Να είσαστε σίγουροι ότι βρισκόσαστε μέσα στην προστατευτική πεντάλφα που είναι χαραγμένη στο πάτωμα πριν διαβάσετε τα κείμενα που μόλις βρήκατε τα οποία θα πετάξετε ευθύς αμέσως για να "ανακουφίσετε" το inventory σας. Από τα μαχαίρια κρατήστε μόνο αυτό με την κυματιστή λάμα, το λεγόμενο sacrificial dagger, με το οποίο και θα οπλιστήτε πριν βγείτε έξω για να αντιμετωπίσετε τον Vagabond. Ενα χτύπημα με το sacrificial dagger είναι αρκετό για να τον σκοτώσει αλλά κανένα άλλο όπλο δεν του κάνει την παραμικρή ζημιά. Μην ξεχάσετε να πάρετε τη λάμπα πριν γυρίσετε στην αρχή του ορόφου. Εδω πλησιάστε τον ιππότη, χωρίς να τον "ενεργοποιήσετε" και πετάξτε του το heavy statuette. Η πανοπλία θα γίνει βίδες και θα μπορέσετε να πάρετε το sword.





την πόρτα στα αριστερά και πολύ γρήγορα σβήστε τα πούρα που είναι στο τασάκι χρησιμοποιώντας την κανάτα με το νερό, ο καπνός τους είναι ιδιαίτερα ανθυγιεινός. Πάρτε τον Zippo και γυρίστε στον διάδρομο. Πηγαίνετε στην πόρτα δίπλα στο δωμάτιο με τις αράχνες, ξεκλειδώστε την και κατεβήτε κάτω. Βρισκόσαστε στο κελλάρι όπου πρέπει πολύ γρήγορα, διότι σας κυνηγούν σιχαμένοι αρουραίοι, να πάτε στο πίσω μέρος και να πάρετε τις σφαίρες από το τραπέζι. Αμέσως μετά, πάντα όσο πιο γρήγορα μπορείτε, κατευθυνθείτε προς τα δεξιά μέχρι να βρήτε τα βαρέλια. Πλησιάστε τα από την μπροστινή μεριά και πάρτε τον τάκο που τα συγκρατεί. Ετσι θα ανοίξετε μια μυστική δίοδο η οποία θα αποτελέσει την έξοδο σας αρκετά αργότερα. Προσοχή με τα βαρέλια γιατί αν δεν ήσαστε στη σωστή θέση θα κυλήσουν πάνω σας με πολύ δυσάρεστες συνέπειες. Πετάξτε τον εντελώς άχρηστο τάκο και φύγετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε από το κελλάρι. Γυρίστε στο δωμάτιο που σβήσατε τα πούρα και ξεκλειδώστε τη μεγάλη πόρτα στο βάθος. Μόλις μπήκατε στο αναγνωστήριο του κ. Hartwood. Ψάξτε μέχρι να βρείτε ένα πράσινο δίσκο και ένα βιβλίο το οποίο καλό είναι να το διαβάσετε πριν το πετάξετε. Βγείτε στο διάδρομο και ανοίξτε τη μεγάλη πόρτα (προς θεού όχι την εξώπορτα γιατί σας πήρε και σας σήκωσε). Καλύτερα να κάνετε ακόμη ένα save γιατί ο επόμενος αντίπαλος σας είναι ιδιαίτερα δύσκολος και πρέπει πάση θυσία να τον σκοτώσετε. Πρόκειται για έναν πειρατή (όχι software) τον οποίο μπορείτε να νικήσετε μόνο με το sword (όχι το sabre γιατί θα σπάσει) και κάνοντας το ψηλό χτύπημα μέχρι να τον στριμώξετε σε κάποια γωνία. Προσέξτε όμως γιατί ο θείος βαράει πολύ άσχημα. Μόλις τον σκοτώσετε πάρτε το κλειδί και ψάξτε δίπλα στους πίνακες όπου και θα βρείτε ένα βιβλίο το οποίο μπλα, μπλα, μπλα ... Κάντε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ save πριν ανοίξετε την πόρτα στα αριστερά γιατί πρόκειται για ένα από τα δυσκολότερα σημεία του παιχνιδιού.

Μόλις μπείτε στο dance hall χρησιμοποιήστε τον πράσινο δίσκο (Saint Saen's dance of death) και τα φαντάσματα θα αρχίσουν να χορεύουν. Περιμένετε την κατάλληλη ευκαιρία και μόλις αυτή παρουσιαστεί

πάρτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε το κλειδί που είναι πάνω στο τζάκι και φύγετε προσέχοντας να μην ακουμπήσετε κανένα από τα χορεύοντα φαντάσματα γιατί ... Αν τελικά καταφέρετε και περάσετε αυτό το ομολογουμένως ιδιαίτερα εκνευριστικό σημείο, τότε πρέπει να ξαναγυρίσετε στο αναγνωστήριο του Jeremy Hartwood. Εδώ τοποθετήστε το sabre που έχετε μαζί με το άλλο sabre στον τοίχο και μόλις ανοίξατε τη δίοδο για τις τρομερές κατακόμβες του Derceto. Κατακόμβες οι οποίες είναι το πιο θεαματικό αλλά και δύσκολο μέρος του Alone in the Dark. Γι' αυτό το λόγο επιφυλλάσομαι και δεν σας δίνω ολόκληρη τη λύση σ' αυτό το τεύχος μη θέλοντας να σας χαλάσω την έκπληξη (και κρατώντας σας σε αγωνία). Αντε, προσπαθήστε και εσείς λίγο μόνοι σας μέχρι τον επόμενο μήνα που θα δημοσιεύσω τη λύση ΚΑΙ των κατακομβών. Αυτά για το καταπληκτικό Alone in the Dark, φροντίστε να παίξετε "καπάκι" και το υπέροχο Shadow of the Comet (το αγαπημένο μου adventure) μιας και έχουν το ίδιο σχεδόν θέμα. Συνέχεια λοιπόν τον άλλο μήνα με περισσότερο Alone in the Dark και, ελπίζω αλλά δυστυχώς δεν εξαρτάται από εμένα, γιατί όχι και με Alone in the Dark II (όχι λύση ακόμα, παρουσίαση).







...ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΟ ΔΕΙΧΝΕΙΣ

ΚΑΙ ΑΥΤΟ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΕΙ ΤΟ USER
ΚΑΙ ΤΑ T-SHIRT του MORTAL KOMBAT

ΑΠΑΝΤΗΣΤΕ ΣΩΣΤΑ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

10 T-SHIRT MORTAL KOMBAT

προσφορά της ARCADE ΕΠΕ, Ελασσόνος 3, 35100 Λαμία την οποία ευχαριστούμε θερμά.







Το MORTAL KOMBAT είναι το πλέον βίαιο οπτικά coin-op που κυκλοφόρησε τα τελευταία χρόνια. Στην Ελληνική αγορά έχουμε την ευτυχία να δούμε το παιχνίδι για Amiga και PC. Μπορείτε να πάρετε τον ρόλο του Sub-Zero, του Scorpion, του Raiden και ολων των άλλων ηρώων που είχατε δει στα ηλεκτρονικά. Αλλά πάνω απ'όλα χρειάζεστε το μπλουζάκι. Και ο κυριότερος λόγος για να πάρετε μέρος στον διαγωνισμό μας: Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΜΑΣ -το τυχερό γουρούνι!- έχει ήδη ένα τέτοιο μπλουζάκι! ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΕΝΑ για να μην μας κάνει τον μάγκα.



ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..

ΠΟΛΗ..

Τ.Κ...

1) Ποιο είναι το όνομα του τελικού κακού που αντιμετωπίζετε στο Mortal Kombat;..

2) Ποιας εταιρία είναι το Mortal Kombat στα coin-op; ....

3) Ποιό είναι το ύψος του GORO; ....

Οι συμμετοχές θα γίνονται δεκτές μέχρι τις 30 Ιανουαρίου 94 και σε περίπτωση περισσότερων από 10 σωστών απαντήσεων θα γίνει κλήρωση στα γραφεία μας.



MEGALOMANIA

μέρος α'

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**

ΓΕΝΙΚΑ

Ο όποιος θέλει να τελειώσει αυτό το παιχνίδι, σίγουρα θα πρέπει να έχει τελειοποιήσει κάποιες τακτικές (και πονηριές) για να μπορεί να τα βγάλει πέρα ανά πάσα στιγμή και σε οποιαδήποτε περίσταση. Ο καλός λοιπόν παίκτης πρέπει να θυμάτε καλά τα παρακάτω:

1) Οι αντίπαλοι παίκτες (τους οποίους οδηγεί πάντα ο υπολογιστής) αφήνουν το μητρικό τους φρούριο για να βολτάρουν, πολλές φορές άσκοπα, σε άλλες περιοχές τις πίστας. Αυτό σημαίνει ότι καθώς χάνουν το χρόνο τους με περιπάτους, δεν αναπτύσσονται. Εσεις ποτέ δεν πρέπει να το κάνετε αυτό. Πρέπει να εξαντλείτε όλα τα προϊόντα της κάθε περιοχής μέχρι να αποικήσετε σε κάποια άλλη.

2) Πολλές φορές, θα δείτε ότι οι αντίπαλοι παίκτες έχουν αποικήσει σε πολλές περιοχές. Μην σας ανησυχεί αυτό, οι αντίπαλοι συνήθως χτυπιούνται μεταξύ τους με άοπλα ακόμη στρατιωτάκια.

3) Αν είστε αποκλεισμένος σε μια περιοχή χωρίς διέξοδο, αφού κάποιος αντίπαλος θα έχει πάρει την μπροστινή ή τις γύρω από εσάς περιοχές, καλό θα ήταν να προσπαθήσετε να συμμαχήσετε με αυτόν, αφού έτσι θα έχετε μια κάλυψη από τους άλλους, καθώς μόνο αυτός θα μπορούσε να σας επιτεθεί άμεσα.

4) Τα άοπλα ανθρωπάκια ΔΕΝ μπορούν να γκρεμίσουν κάστρα. Μπορούν όμως (αν είναι πολλά)να σκοτώσουν τα τυχόν ανθρωπάκια που βρίσκονται στις επάλξεις των κτηρίων, ενώ αν είναι 250 σε αριθμό, αποτελούν και ένα καλό αμυντικό στρατό.

5) Σε κάθε πίστα πρέπει να βάζετε τον μικρότερο αριθμό αντρών που μπορείτε, καθώς οι υπόλοιποι μπορούν να χρησιμοποιηθούν στις επόμενες πίστες.

6) Μερικές περιοχές έχουν ήδη κάποια ορυκτά και μεταλεύματα έτοιμα, χωρίς εσείς να χρειαστεί να σκάψετε. Αυτές οι περιοχές συνήθως είναι οι καλύτερες, θα τις επισημάνω παρακάτω.

7) Παντα να προσπαθείτε να κρατήσετε και τους 4 αντιπάλους στο παιχνίδι, έτσι ώστε να υπάρχει ένας ανταγωνισμός μεταξύ των παικτών του υπολογιστή. Αν μείνετε ένας με έναν, τότε αρχίζουν τα δύσκολα.

8) Αν κάποιος παίκτης του υπολογιστή είναι αποκλεισμένος (όπως εσείς στην περίπτωση (3) τότε αφού δεν μπορεί να κάνει περιπάτους, θα αναπτυχθεί πολύ γρήγορα. Να θυμάστε ότι πάντα ο αντίπαλος παίκτης έχει περισσότερους άντρες από εσάς όταν αρχίσει το κάθε παιχνίδι.

9) Οταν έχετε κάνει συμμαχία με έναν (ή δυο) από τους παίκτες του υπολογιστή, μπορείτε να περνάτε από τις περιοχές του χωρίς αυτός να σας επιτίθεται, αλλά δεν μπορείτε ούτε να αποικήσετε όταν έχετε συμμαχία (όπως επίσης και ο υπολογιστής).

10) Ενα βρωμερό κόλπο είναι ότι όταν έχετε συμμαχία και κάθεστε στην περιοχή ενός συμμάχου σας, αυτός σιγά σιγά βάζει τον στρατό του στο κάστρο. Τότε, αν σπάσετε τη συμμαχία, αυτός δεν προλαβαίνει να βγάλει έξω στρατό και έτσι κατά 99% θα κατακτήσετε αυτήν την περιοχή (μιλάμε όμως για κανονικές συνθήκες, όχι εσείς να έχετε σφεντόνες και ο αντίπαλος κανόνια).

11) Αλλο ένα βρωμερό κόλπο είναι ότι στις πρώτες πίστες, αν βάλετε άμυνα πάνω στα κάστρα σας, ο υπολογι-

στής στέλνει άοπλα ανθρωπάκια για να την εξαφανίσει. Ομως, επειδή στέλνει καπου 30 τη φορά, εσείς δεν έχετε πρόβλημα να τα σκοτώσετε και έτσι ο αντίπαλος μένει εντελώς χωρίς άνδρες, οπότε δεν φτιάχνει τίποτα!

12) Οι άνθρωποι που έχετε αφήσει στο κέντρο του πίνακα ελέγχου της κάθε περιοχής αναπαράγονται.

13) Αν γκρεμίσεις κάποιο εχθρικό κάστρο, τα ανθρωπάκια που πολλές φορές υπάρχουν μέσα, έρχονται με το μέρος σου. Αν αυτό το κάστρο είχε αναπτυχθεί, μπορείς να χτίσεις εκεί με την ίδια ανάπτυξη και όχι με την αρχική (όπως θα γινόταν σε κάποια 'παρθένα' περιοχή.

Υπάρχουν πολλά ακόμα μικροκολπάκια τα οποία δεν θα σας βοηθήσουν στις γενικότητες.

Γι'αυτό θα τα θυμηθώ όταν αρχίσω αναλυτικά την παρουσιάση της κάθε πίστας στα επόμενα τεύχη.

ΚΤΙΡΙΑ

Υπάρχει φυσικά το κάστρο, το σπίτι των ανθρώπων σας. Στις 3 πρώτες εποχές, δεν μπορείτε να αποκτήσετε άλλο κτίριο. Το κάστρο όπως και όλα τα άλλα κτίρια, αναπτύσετε καθώς περνάνε οι εποχές και αυτό γίνεται ανάλογα με τα αντικείμενα που έχετε ανακαλύψει και κατασκευάσει. Οσο πιο ανεπτυγμένο είναι ένα κάστρο, τόσο πιο ανθεκτικό είναι. Χρειάζεται αρκετός χρόνος για να χτιστεί ένα κάστρο, οπότε προσπαθήστε να μην σας το γκρεμίσουν.

ΟΡΥΧΕΙΟ

Είναι το δεύτερο κτίριο που θα δείτε (στην 4η εποχή). Σε αυτό, μπορείτε να βγάλετε κάποια υλικά, τα οποία θα σας βοηθήσουν να σχεδιάσετε και να κατασκευάσετε κάποια πιο πολύπλοκα όπλα. Στο ορυχειο μπορείτε να βάλετε άμυνα, αλλά αν μείνει χωρίς, δεν είναι και τόσο ανθεκτικό.

ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ

Από την 5η εποχή και μετά, στο εργοστάσιο θα μπορείτε να φτιάχνετε πολύπλοκα και μηχανικά πλέον όπλα. Πολύ βασικό κριτήριο, είναι το ότι κατά την κατασκευή όπλων στο εργοστάσιο, πρέπει να δουλεύει ένα μέρος των ανδρών σας. Από ανθεκτικής άποψης, το εργοστάσιο είναι το πιο ανθεκτικό κτίριο μετά το κάστρο και μπορεί να έχει 3 αμυνόμενους επάνω στις επάλξεις του.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΡΙΟ

Δεν είναι ακριβώς κτίριο, καθώς δεν υπάρχει το ανάλογο κτίσμα. Αποτελεί όμως ένα τομέα εργασίας στον οποίο σχεδιάζονται όλα τα επιτεύματα που μπορείτε να κατασκευάσετε. Αυτό ισχύει μέχρι και την 5η εποχή, καθώς μετά υπάρχει το...

ΧΗΜΕΙΟ

Αυτό μπαίνει στη θέση του σχεδιαστηρίου και σε αυτό μπορείτε να σχεδιάσετε τα πιο προηγμένα όπλα (αεροπλάνα, βόμβες...). Είναι το πιο αδύναμο κτίριο και μπορεί να έχει μόνο έναν αμυντικό στις επάλξεις του.

Τα κτίρια εξαρτώνται το ένα από το άλλο. Ετσι πχ το κάστρο τροφοδοτεί με άνδρες πρώτα το ορυχείο, έτσι όταν βγαίνουν τα πρώτα υλικά, ο παίκτης μπορεί να τα μετατρέψει σε ιδέες στο σχεδιαστήριο/χημείο, από εκεί να μεταφέρονται για κατασκευή στο εργοστάσιο και, τέλος, να αποθηκεύονται πίσω στο κάστρο. Αυτό παίζει σημαντικό ρόλο, καθώς βοηθάει τον παίκτη να καταλάβει που πρέπει να βάλει τους άντρες του να δουλεύουν, ανα πάσα στιγμή. Τα κτίρια παθαίνουν ζημιές όταν δεν υπάρχει στρατός ή άμυνα να τα υποστηρίξει. Τις ζημιές μπορείτε να τις επισκευάζετε από το icon με το σχήμα της ασπίδας. Εκεί βλέπετε ποια κτίρια έχουν υποστεί ζημιές και τα επισκευάζετε - αν θέλετε βέβαια.

ΑΠΟ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΙΣΤΕΣ



SUPER SIDEKICKS

HOUSE	SNK
FORMAT	NEO GEO
TEST	NEO GEO

ΤΟΥ **ΚΩΣΤΑ ΜΑΚΡΗ**

Το Super Sidekicks είναι ένα ποδοσφαιράκι στο στυλ του European Football '92 όσον αφορά το στήσιμο. Δηλαδή τον αγώνα τον βλέπουμε από το πλάι. Τα μενού του παιχνιδιού καθορίζουν αν θέλουμε να παίξουμε διπλό με κάποιον ή να παίξουμε το παγκόσμιο κύπελλο (ονομάζεται SNK cup εκεί). Μετά διαλέγουμε την ομάδα μας από τις δώδεκα εθνικές ομάδες που μετέχουν. Στο διπλό υπάρχει και μια ομάδα επιλέκτων επιπλέον. Πριν περάσουμε στον αγώνα βλέπουμε μια στατική οθόνη με τους αρχηγούς των δύο ομάδων που θα αγωνιστούν. Οι καιρικές συνθήκες του αγώνα ποικίλουν ανάμεσα στην λιακάδα, βροχή, ημέρα ή νύχτα με τους προβολείς του γηπέδου. Μέσα στον αγώνα γίνονται τρελλά πράγματα: σπρωξιές, τούμπες(!) κτλ. Η διαιτησία είναι απαράδεκτη και εκτός από το ό,τι καταργεί τα όρια του γηπέδου στην κυριολεξία, δίνει τα μισά φάουλ απ'όσα γίνονται. Πάντως ο διαιτητής δεν φαίνεται πουθενά. Υπάρχει ακόμα ένας παίκτης της ομάδας που έχει κάποιες επιπλέον ικανότητες, ο Ace. Προτιμήστε αυτόν για τα τελικά σουτ. Αν το παιχνίδι λήξει ισόπαλο τότε παίζετε πέναλτυ! Αυτό είναι φοβερό!



Τώρα τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φανταστικά. Χρησιμοποιεί πολλές φορές τεχνικές scalling και rotation ενώ πριν να κάνει ο γκολκήπερ βολέ, το μηχάνημα κάνει zoom-out για να έχει ο παίκτης καλύτερη οπτική επαφή με το χώρο της μεσαίας γραμμής. Πολύ καλά είναι επίσης τα γραφικά στις οθόνες πανυγυρισμού του γκολ από τον σκόρερ.

Ο ήχος σε αυτό το παιχνίδι είναι ΕΞΩΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΣ, ειδικά στις εισαγωγικές οθόνες των αγώνων όπου υπάρχει πραγματική ομιλία και στους πανυγηρισμούς των φιλάθλων μετά από κάποιο γκολ. Στο χειρισμό τα πράγματα χαλάνε κάπως μιας και οι τερματοφύλακες δεν είναι σταθεροί στα κοντινά σουτ. Αυτή είναι και η κυρια πηγή γκολ. Ενα άλλο αρνητικό για τον χειρισμό είναι και η απαράδεκτη διαιτησία (π.χ. η μπάλλα έχει περάσει καθαρά τη γραμμή του άουτ και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά ενώ εσύ δεν μπορείς να την ακουμπήσεις γιατί θα θεωρηθεί τότε άουτ!) Τέλος το Super Sidekicks έχει πολλές ομοιότητες με ένα άλλο παιχνίδι του NEO GEO, το Soccer Brawl που μπορεί να χαρακτηριστεί σαν ποδόσφαιρο του μέλλοντος με κάποια στοιχεία από Pit-Fighter!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αγοράστε ένα NEO GEO και το cartridge του Super Sidekicks ή πηγαίνετε σε κάποιο καλό UFάδικο. Θα το βρείτε εκεί! Παίξτε Super Soccer στο Super NES για να εκτιμήσετε το Super Sidekicks.

Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Με λένε Κώστα Μακρή, μένω στην Ελάτεια Λοκρίδας, πάω στην Β'Γυμνασίου και έχω έναν 386/40. Χόμπυ μου το basket, οι computers, το headbanging (that's cool Κώστα) και να ξεπατώνω το NEO GEO του ξαδέρφου μου!

ΓΕΝΙΚΑ

Φοβερό παιχνιδάκι. Θα σας κρατήσει κολλημένους στο joystick του NEO-GEO. Στο μονό είναι απλώς καταπληκτικό ενώ στο διπλό είναι αποθέωση.

ΑΝΤΟΧΗ

90%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

They will know the power of my sword... εεε shoot εννοούσα!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	84
ΓΕΝΙΚΑ	91





HOUSE	ELECTRONIC
FORMAT	PC
TEST	386/40 +

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Τον προηγούμενο μήνα αναφερθήκαμε στις αμυντικές τακτικές του πραγματικά εκπληκτικού εξομοιωτή τεθωρακισμένων που ακούει στο όνομα M1 Tank Platoon. Αυτή τη φορά θα αναφερθώ στις επιθετικές (yeah!) τακτικές και θα σας δώσω και ορισμένα ας πούμε tips για το σωστό χειρισμό της θέσεως του πυροβολητή, που είναι άλλωστε και η πιό χρήσιμη.

Πρώτα απ' όλα θέλω να ξεκαθαρίσω τι εννοώ λέγοντας αμυντικές ή επιθετικές τακτικές. Αρχικά εξαρτάται από την αποστολή που σας αναθέτουν. Μην ξεχνάτε ποτέ να διαβάσετε πολύ προσεκτικά τις οδηγίες της κάθε αποστολής. Οταν η αποστολή αναφέρεται σε διάσπαση κλοιού και μετακίνηση των δυνάμεων σας προς το ανατολικό μέρος του χάρτη τότε είναι, προφανέστατα, επιθετική η αποστολή. Αντίθετα όταν αναφέρεται σε υπεράσπιση θέσης και κατά συνέπεια απόκρουση επίθεσης, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι είναι σίγουρα αμυντική η αποστολή.

Και ξεκινάμε με τις τακτικές επίθεσης και διάσπασης. Είναι ορισμένες τακτικές τις οποίες πρωτοεφάρμοσαν οι δυνάμεις του Γ` Ράϊχ, υπό τις διαταγές των στρατηγών Γκουντέριαν και Ρόμμελ, αλλά τις τελειοποίησαν οι άσπονδοι "εχθροί" τους οι Ισραηλινοί πολλά χρόνια αργότερα, συγκεκριμένα το 1967 στον πόλεμο των έξι ημερών υπό τις διαταγές του μεγαλύτερου διοικητή τεθωρακισμένων που υπήρξε ποτέ, μετά τον πολύ καλό πλην όμως ψιλο-τρελλό Αμερικάνο στρατηγό Πάττον, του φοβερού Μοζέ Νταγιάν. Και φυσικά μιλάμε για την πασίγνωστη τακτική του Blitzkrieg, το γνωστό κεραυνοβόλο πόλεμο.

Ο πιο ευρέως διαδεδομένος επιθετικός ελιγμός είναι το wedge. Συνιστάται για διάσπαση ενεδρών όπου οι εχθρικές δυνάμεις είναι διασκορπισμένες δεξιά και αριστερά από τη μονάδα σας. Με αυτό τον τρόπο η κάλυψη που προσφέρουν τα κανόνια των αρμάτων σας, με δύο λόγια το field of fire, καλύπτει μια ακτίνα 270 μοιρών. Πολύ αποτελεσματικός ελιγμός εναντίον οχυρωμένων αντιπάλων, προϋποθέτει πολύ γρήγορη κίνηση διάσπασης του μετώπου. Αλλος συνήθης ελιγμός είναι το echelon right, ή echelon left ανάλογα με την κατάσταση, όπου το field of fire των αρμάτων σας καλύπτει μια γωνία 90 μοιρών δεξιά ή αριστερά. Χρησιμοποιήται συνήθως όταν η ίλη σας περνάει από κάποιο επικίνδυνο σημείο ή όταν εμφανίζονται εχθρικές δυνάμεις δεξιά ή αριστερά σας. Συνιστάται για μονόπλευρη διάσπαση. Προϋποθέτει περιορισμό των αντιπάλων στη μεριά του echelon.

Αυτοί είναι και οι πιο διαδεδομένοι ελιγμοί μάχης που χρησι-

μοποιούνται στα πεδία των μαχών. Φυσικά υπάρχουν και άλλοι ελιγμοί όπως το collumn και το in-line αλλά δεν κρίνονται ιδιέταιρά πρακτικοί σε κατάσταση μάχης. Φυσικά μπορείτε να προσαρμόσετε τις αμυντικές τακτικές ανάλογα, όπως ακριβώς εσείς θέλετε, αλλά δεν είναι κατάλληλες για γρήγορη διάσπαση παρά μόνο για πλήρη (αν αυτό είναι δυνατόν) εξουδετέρωση των εχθρικών δυνάμεων. Πάντα να θυμάστε ότι, στην περίπτωση της επίθεσης, η ταχύτητα κάνει τη διαφορά. Τουλάχιστον αυτό δίδαξαν οι Γερμανοί στην Πολωνία το 1939 και οι καλύτεροι "αρματιστές" του κόσμου, οι Ισραηλινοί, το 1967 στην Αίγυπτο. Σκεφτήτε μόνο ότι μέσα σε έξι ημέρες έφτασαν έξω από το Κάϊρο. Α ναι, και κάτι άλλο. Οταν επιτίθεστε προσπαθήστε να μη διασπάσετε τις δυνάμεις σας αλλά και να μη ξεχάσετε ποτέ να χρησιμοποιήσετε την τυχόν υποστήριξη σας. Σίγουρα θα σας γλιτώσει από πολλούς μπελάδες. Επίσης ποτέ μην ξεχνάτε να χρησιμοποιήτε τα καπνογόνα σας. Εσείς, μέσω του στοχάστρου υπέρυθρων ακτίνων, θα μπορείτε να τους βλέπετε αυτοί όμως όχι μιας και τα περισσότερα σοβιετικά άρματα δεν διαθέτουν αντίστοιχη συσκευή.

Θα πρότεινα επίσης να αφήνετε κάποιο από τα άρματα σας πιο πίσω, κάτι σαν εφεδρεία, και να χρησιμοποιείτε όσο το δυνατόν περισσότερο τη φυσική κάλυψη που σας προσφέρει το σκηνικό, δέντρα σπίτια αλλά και λόφους.

Και έτσι περνάμε στα πιό ενδιαφέροντα θέματα, στα tips για τον πυροβολητή. Πρώτα απ' όλα φροντίστε να εξοπλίσετε το άρμα σας με περισσότερα βλήματα sabot (διατρητικά) απ' ότι HEAT (εκρηκτικά). Αυτό σας το λέω γιατί τα sabot είναι πιο εύχρηστα, και ακριβή, εναντίον κινούμενων στόχων ενώ τα HEAT είναι καλά κυρίως για μεγάλους και ακίνητους στόχους. Ποτέ μην ξεχνάτε να ενημερώνετε συνεχώς το targeting computer σας για την απόσταση του εκάστοτε στόχου. Να χτυπάτε, το νωρίτερο, λίγο μετά τα 3000 μέτρα καθώς τόσο είναι το περίπου δραστικό βεληνεκές του κανονιού σας. Φυσικά πρέπει να διαλέγετε τους στόχους σας ανάλογα με το πόσο επικίνδυνοι είναι. Τα πιο επικίνδυνα άρματα είναι τα Main Battle Tanks (T-62, T-72 και T-80) και αυτό γιατί διαθέτουν κανόνι 125 χιλιοστών, πράγμα που τα καθιστά εξαιρετικά θανάσιμα για την υγεία του πληρώματος σας. Ακολουθούν τα Armored Personel Carriers και τα Infantry Fighting Vehicles διότι διαθέτουν αντιαρματικούς πυραύλους AT-3 Sagger οι οποίοι μπορεί να μην είναι ιδιέταιρα δυνατοί, είναι όμως ακριβέστατοι. Επόμενο σας μέλημα είναι να εξουδετερώσετε τις αντιαρματικές μονάδες του πεζικού, φαίνονται σαν μικρά γκρι αντίσκηνα (!!!), οι οποίες επίσης διαθέτουν Saggers. Το πεζικό μπορείτε να το χτυπήσετε μόνο από κοντά με το ομοαξονικό ή με βλήμα HEAT ή με το 50ρι του αρχηγού πληρώματος ή ακόμη και να το πατήσετε (gore!!!). Τα φορτηγά και τα jeeps αφήστε τα για το τέλος καθότι είναι εντελώς ακίνδυνα, αλλά και πολύ γρήγορα. Ποτέ μην παρακολουθείτε για πολύ ώρα τον ίδιο στόχο διότι συνήθως οι αντίπαλοι είναι πολύ περισσότεροι και μέχρι να καταστρέψετε ένα άρμα θα έχετε χάσει τα περισσότερα από τα δικά σας. Το κόλπο είναι να χτυπάτε και να αλλάζετε αμέσως στόχο προκαλώντας ζημιές, και κατά συνέπεια επιβραδύνοντας, όσο το δυνατόν περισσότερα εχθρικά άρματα. Αυτό ισχύει για τα MBTs καθότι τα υπόλοιπα άρματα καταστρέφονται με ένα και μόνο direct hit.

Αυτά τα ολίγα για το M1 Tank Platoon και ελπίζω να σας βοήθησα αρκετά ώστε να καταφέρετε να εξολοθρεύσετε τις δυνάμεις του Ιβάν (όχι του τρομερού πιά) και να σταματήσετε το Ρωσσικό επεκτατισμό. Είναι βέβαια άκαιρο τώρα πιά αλλά όπως και να το κάνουμε κάποτε ήταν ένα, διόλου απίθανο, σενάριο το οποίο τρομοκρατούσε για πολλές δεκαετίες το Βορειοατλαντικό σύμφωνο. Αυτά γι' αυτό το μήνα, ελπίζω σε κάποιο από τα προσεχή τεύχη να μπορέσω να σας δώσω τα "φώτα" μου και για την πολύ καλή καλή νέα παραγωγή της Electronic Arts, το φοβερό Seal Team. Μέχρι τότε λοιπόν ... fly on your way like an eagle (με εξομοιωτή φυσικά).



TIPS + TRICKS

AMIGA

DESERT STRIKE

Οι κωδικοί των επιπέδων:
2η CAMPAIGN : JQJRZLR
3η " : OLLTAHQ
4η " : VTOPION
WIN SCREEN : EVCCWMP

GHOSTBUSTERS II

Πατήστε control, alt, s, a ταυτόχρονα μόλις παρουσιαστεί η οθόνη της Activision και θα έχετε απεριόριστο "κουράγιο" στο πρώτο επίπεδο και απεριόριστο SLIME στο δεύτερο.

PRINCE OF PERSIA

Πατήστε ταυτόχρονα το αριστερό shift και το L. Κάθε φορά που θα το κάνετε αυτό θα περνάτε επίπεδο. Το tip δεν ισχύει μόνο στο τέταρτο επίπεδο.

CHAOS ENGINE

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι:
WORLD 2 : N9R2BZS9R3B2
WORLD 3 : MW#3XJ5X2RMQ
WORLD 4 : NIJKFROBWDXM

FLASHBACK

Οι κωδικοί όλων των επιπέδων για το "easy mode".
1ο ΕΠΙΠΕΔΟ BACK
2ο " LOUP
3ο " CINE
4ο " GOOD
5ο " SPIZ
6ο " BIOS
7ο " HALL

THE LOST VIKINGS

Οι κωδικοί όλων των επιπέδων είναι:

1	STRT	20	WKYY
2	GR8T	21	CMBO
3	TLPT	22	BBLL
4	GRND	23	TTRS
5	LLMO	24	JLLY
6	FLOT	25	PLNG
7	TRSS	26	BTRY
8	PRHS	27	JNKR
9	CVRN	28	CBLT
10	BBLS	29	HOPP
11	VLCN	30	TRDR
12	QCKS	31	FNTM
13	PHRO	32	WRLR
14	C1RO	33	TRPD
15	SPKS	34	TFFF
16	JMNN	35	FRGT
17	SMRT	36	4RN4
18	V8TR	37	MSTR
19	NFL8		

D/GENERATION

Μόλις πεθάνετε "κουνήστε" το joystick κυκλικά και ταυτόχρονα κρατήστε πατημένο το fire. Αν το πετύχετε θα ξεκινήσετε από το επίπεδο που χάσατε με επτά ή οκτώ ζωές.

ZOOL

Φορτώστε το παιχνίδι και περιμένετε να εμφανιστεί η δεύτερη εισαγωγική οθόνη (αυτή που στο κάτω μέρος εμφανίζει το μήνυμα "press fire to play"). Πριν πατήσετε το fire δώστε το κωδικό GOLDFISH για να ενεργοποιήσετε ένα cheat mode με τη βοήθεια του οποίου θα περνάτε σε όποιον κόσμο θέλετε και σε οποιοδήποτε σημείο του. Αυτό επιτυγχάνεται με τη βοήθεια των function keys και των πλήκτρων 1,2 και 3. Με το πλήκτρο 1 γίνεστε αόρατος, με το πλήκτρο 2 περνάτε στον επόμενο κόσμο και με το πλήκτρο 3 περνάτε στο επόμενο στάδιο του επιπέδου που βρίσκεστε.

NEBULUS II

Τυπώστε στο πίνακα των hi-score "HALLOIAMSMP" (χωρίς τα εισαγωγικά βέβαια) και θα μπορείτε πατώντας τα function keys να πηγαίνετε σε όποιον πύργο θέλετε.

GLOBULUS

Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode του παιχνιδιού πληκτρολογήστε Zvmo!EG (προσοχή στα κεφαλαία γράμματα).

XENON II

Πατήστε pause για να "παγώσετε" το παιχνίδι και πληκτρολογήστε "RUSSIAN AIR". Με το πλήκτρο "N" θα μπορείτε να αλλάζετε επίπεδο.

UNREAL

Στο menu που εμφανίζεται με το δράκο πληκτρολογήστε "ORDILOGICUS" και θα δείτε την οθόνη να αναβοσβήνει δείγμα ότι

το cheat mode ενεργοποιήθηκε. Τώρα θα είστε άτρωτος και με το return θα αλλάζετε πίστες.

POWERMONGER

Αν παγώσετε το παιχνίδι αφού έχετε δώσει οδηγίες στον captain σας για να ανακαλύψει κάτι, βάλτε την ταχύτητα του παιχνιδιού στο full και περιμένετε για ένα με δύο λεπτα. Μόλις ξεπαγώσετε το παιχνίδι θα δείτε ότι ο captain σας στο διάστημα αυτό συνεχώς ανακάλυπτε.

LINE OF FIRE

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε "OPERATION FERRET" για να ενεργοποιήσετε το cheat mode.

PINBALL FANTASIES

Πληκτρολογώντας τον κωδικό EXTRA BALLS πριν επιλέξετε τον αριθμό των παιχτών θα έχετε 5 μπάλες αντί για 3. Αν ακόμη δεν τα καταφέρνετε πληκτρολογήστε DIGITAL ILLUSIONS και η μπάλα όταν φθάνει ανάμεσα στις δύο ρακέτες θα σταματάει περιμένοντας να πατήσετε space bar για να εκτοξευθεί ξανά προς τα πάνω.

SLEEPWALKER

Πληκτρολογήστε "DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG" (ουφ!!) και πατώντας το tab key θα πάρετε 9 ζωές, φουλ ενέργεια και όλα τα μπαλόνια με τα γράμματα. Με το return μπορείτε να περνάτε πίστες.

BARBARIAN 2

Πατήστε τα κουμπιά help, "M" και "E" για να γεμίζετε ενέργεια όποτε θέλετε.

LEANDER

Για να έχετε άπειρες ζωές πληκτρολογήστε για password "LTUS". Αν θέλετε μπορείτε να πατήσετε pause (F8) και μετά το fire με το "F6" ταυτόχρονα για να περνάτε τα επίπεδα. Οι κωδικοί για μπείτε στο world 2 και world 3 είναι αντίστοιχα ZXSP και LVST.

PUSHOVER

Μετά από πολύ κόπο και προσπάθεια το pushover είναι στο έλεός σας χάρη στους κωδικούς που ακολουθούν.

01536	06734	23070	28927
01024	08718	22558	29439
03072	08206	18494	30463
02560	24590	19006	29957
02048	25102	20030	31999
06144	26126	19518	25599
06656	25614	17470	25087
07680	27662	17982	08073
07168	28174	16958	09275
05122	27150	16510	10239
05634	26638	16511	09727
04610	30734	17023	
04098	31246	18647	
12290	32270	17535	
13826	31758	19583	
13314	29726	20095	
15362	30238	19071	
15878	29214	18559	
14854	28702	22655	
14342	20510	24149	
10246	21022	23679	
10758	22046	21631	
11782	21534	22143	
11270	23582	21247	
09222	24094	20735	

SWITCHBLADE

Μόλις εμφανιστεί η εισαγωγική οθόνη πληκτρολογήστε LEVEL και τον αριθμό της πίστας όπου θέλετε να ξεκινήσετε. Για να διασκεδάσετε ακόμα περισσότερο δώστε CHROME και θα ανακαλύψετε ένα άλλο παιχνίδι.

PANG

Οταν εμφανιστεί ο χάρτης του παιχνιδιού πληκτρολογήστε "WHAT A NICE CHEAT" και θα μπορείτε να ταξιδέψετε σε όποιο σημείο του χάρτη θέλετε. Προσοχή μόνο διότι για να πιάσει το tip πρέπει να πληκτρολογήσετε την φράση πριν εξαφανιστεί ο χάρτης.

APPRENTICE

Πατήστε το tab key αμέσως μετά την εισαγωγική οθόνη και θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα παρακάτω passwords :

WIZARD
SPELLS
ARCANE
DRUID
FAERIE

VAXINE

Αρχίστε το παιχνίδι κανονικά και πληκτρολογήστε WILDEBEESTE. Αν όλα πάνε καλά χρησιμοποιήστε τα παρακάτω κουμπιά.

F1	Προχωράτε ένα επίπεδο
F2	Γυρνάτε πίσω ένα επίπεδο
F3	Προχωράτε 10 επίπεδα
F10	Προχωράτε ένα επίπεδο και κερδίζετε και bonus.

PC

FLASHBACK

Οι κωδικοί όλων των επιπέδων είναι:

1ο	ΕΠΙΠΕΔΟ	JAGUAR
2ο	"	BANTHA
3ο	"	TOHOLD
4ο	"	COMBEL
5ο	"	SHIVA
6ο	"	PICOLO
7ο	"	ANTIC
8ο	"	KASYYK
9ο	"	FUGU
10ο	"	NOLAN
11ο	"	SARLAC
12ο	"	CAPSUL
13ο	"	ARTHUR
14ο	"	MAENOC
15ο	"	ZZZAP
16ο	"	SHIRYU
17ο	"	SULUST
18ο	"	MANIAC
19ο	"	RENDER
20ο	"	NEPTUN
21ο	"	NO WAY
22ο	"	BELUGA

POWERMONGER

Αν παγώσετε το παιχνίδι αφού



έχετε δώσει οδηγίες στον captain σας για να ανακαλύψει κάτι, βάλτε την ταχύτητα του παιχνιδιού στο full και περιμένετε για ένα με δύο λεπτά. Μόλις ξεπαγώσετε το παιχνίδι θα δείτε ότι ο captain σας στο διάστημα αυτό συνεχώς ανακάλυπτε.

LHX ATTACK CHOPPER

Ενα ωραίο κόλπο για να κρατάτε τον πιλότο σας πάντα ζωντανός είναι να σώζετε και να αντιγράφετε το αρχείο όπου φυλάσσονται οι πληροφορίες γι' αυτόν. Συγκεκριμένα πριν από κάθε αποστολή σας δεν έχετε παρά να αντιγράψετε το αρχείο lhx.cfg σε μία δισκέττα και να ξεκινήσετε να παίζετε κανονικά. Σε περίπτωση που κερδίσετε, το αρχείο το αντιγράφετε στην δισκέττα και συνεχίζετε κανονικά ενώ στην αντίθετη περίπτωση παίρνετε αυτό που είχατε σώσει στην δισκέττα και το αντιγράφετε μέσα στον δίσκο σας (εκεί όπου είναι το παιχνίδι).

ANOTHER WORLD

Οι κωδικοί για τις πέντε πρώτες πίστες του παιχνιδιού είναι :

LDKD
HTDC
CLDD
LBKJ
XDDJ

OH NO! MORE LEMMINGS

Αν βαριέστε να πληκτρολογήτε κάθε φορά και άλλο κωδικό για κάθε πίστα του παιχνιδιού, δεν έχετε παρά να τυπώσετε "SLAMRACING" στην οθόνη που ζητάει τον κωδικό και θα μπορείτε με το πλήκτρο "5" από το numeric keypad να αλλάζετε πίστες.

XENON II

Οταν εμφανιστεί το menu με τις επιλογές για την κάρτα οθόνης (CGA, EGA κλπ) πατήστε F7. Οταν θα αρχίσετε να παίζετε θα μπορείτε να γίνεστε αόρατος πατώντας το "I" ενώ πατώντας το πάλι γίνεστε ξανά ορατός.

DOUBLE DRAGON 3

Πληκτρολογώντας DD3TRN (αντί για DD3) για να μπείτε στο παιχνίδι ξεκινάτε με άπειρη ενέργεια. Το tip βέβαια θα δουλέψει μόνο αν έχετε το αρχείο DD3TRN.EXE.

PREHISTORIC 2

Οι κωδικοί για κάθε επίπεδο είναι :

MODE **EXPERT**

LEVEL	CODE
1	76DD
2	1FC4
3	816D
4	2A54
5	D33A
6	7C91
7	DDCA
8	86B1
9	2F98

MODE **BEGINNER**

LEVEL	CODE
1	6C4D
2	1534
3	BEIA
4	6701
5	68AA
6	7191
7	1A78
8	C366

ATARI

ELIMINATOR

Τα password για κάθε επίπεδο είναι :

LEVEL 02	AMEOBA
LEVEL 03	BLOOOP
LEVEL 04	CHEEKI
LEVEL 05	DOINOK
LEVEL 06	ENIGMA
LEVEL 07	FLIPME
LEVEL 08	GEEGEE
LEVEL 09	HANDEL
LEVEL 10	ICICLE
LEVEL 11	JAMMIN
LEVEL 12	KIKONG
LEVEL 13	LAPDOG
LEVEL 14	MIKADO

GLOBULUS

Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode του παιχνιδιού πληκτρολογήστε Zvmo!EG (προσοχή στα κεφαλαία γράμματα).

UNREAL

Στο menu που εμφανίζεται με το δράκο πληκτρολογήστε "ORDILOGICUS" και θα δείτε την οθόνη να αναβοσβήνει δείγμα ότι το cheat mode ενεργοποιήθηκε. Τώρα θα είστε άτρωτος και με το return θα αλλάζετε πίστες.

POWERMONGER

Αν παγώσετε το παιχνίδι αφού έχετε δώσει οδηγίες στον captain σας για να ανακαλύψει κάτι, βάλτε την ταχύτητα του παιχνιδιού στο full και περιμένετε για ένα με δύο λεπτά. Μόλις ξεπαγώσετε το παιχνίδι θα δείτε ότι ο captain σας στο διάστημα αυτό συνεχώς ανακάλυπτε.

LINE OF FIRE

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε "OPERATION FERRET" για να ενεργοποιήσετε το cheat mode.

RUBICON

Πατήστε pause και πληκτρολογήστε "Sadness is Your Weakness" (προσοχή μην αφήσετε κανένα κενό) μόλις κάνετε unpause θα έχετε άπειρες ζωές.

OH NO! MORE LEMMINGS

Σας δίνουμε όλους τους κωδικούς για τα επίπεδα WICKED και HAVOC :

LEVEL	**WICKED**
2	- FIBIHTUODR
3	- IBALTUFFPDO
4	- BILTUFIQDH
5	- FAHPTDHBEJ

6 - IHPTDHFCES
7 - LPTDHFADEP
8 - PTDHFILEEI
9 - TDHFAHTFER
10 - DHFIHTTGEK
11 - HFALTTDHEH
12 - FILTTDHIEQ
13 - FAHPUDHJES
14 - IHPUDHFKEL
15 - LPUDHFALEI
16 - PUDHFILMER
17 - UDHFAHTNEK
18 - DHFIHTUOED
19 - HFALTUDPEQ
20 - FILTUDHQEJ

LEVEL **HAVOC**
2 - IHPTFHFCFF
3 - LPTFHFADFS
4 - PTFHFILEFL
5 - TFHFAHTFFE
6 - FHFIHTTGFN
7 - HFALTTFHFK
8 - FILTTFHIFD
9 - FAHPUFHJFF
10 - IHPUFHFKFO
11 - LPUFHFALFL
12 - PUFHFILMFE
13 - UFHFAHTNFN
14 - FHFIHTUOFG
15 - HFALTUFPFD
16 - FILTUFHQFM
17 - FAHPTDIBGM
18 - IHPTDIFCGF
19 - LPTDIFADGS
20 - PTDIFILEGL

BARBARIAN 2

Πατήστε τα κουμπιά help, "M" και "E" για να γεμίζετε ενέργεια όποτε θέλετε.

LEANDER

Για να έχετε άπειρες ζωές πληκτρολογήστε για password "LTUS". Αν θέλετε μπορείτε να πατήσετε pause (F8) και μετά το fire με το "F6" ταυτόχρονα για να περνάτε τα επίπεδα. Οι κωδικοί για μπείτε στο world 2 και world 3 είναι αντίστοιχα ZXSP και LVST.

APPRENTICE

Πατήστε το tab key αμέσως μετά την εισαγωγική οθόνη και θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα παρακάτω passwords :

WIZARD
SPELLS
ARCANE
DRUID
FAERIE

RODLAND

Αν παγώσετε το παιχνίδι και πατήσετε πέντε φορές το help key θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Επίσης πατώντας το space bar θα μεταφέρεστε στο επόμενο επίπεδο.

AMSTRAD

GHOSTBUSTERS II

Στο πρώτο επίπεδο "παγώστε" το παιχνίδι και γράψτε AYKROYD. Μόλις ξεκινήσετε πάλι να παίζετε θα έχετε άπειρες ζωές και άτρωτο σχοινί.

MASK III

Οι κωδικοί είναι :

1 MAYEM
2 TRANSMOGRIFY
3 VALKYR
4 PETALS OF DOOM

MATCHDAY I

Μόλις προηγηθείτε στο σκορ πάρτε τη μπάλα αφού γίνει η σέντρα και σταθείτε ακίνητοι. Οι αντίπαλοι θα ακολουθήσουν το παράδειγμά σας.

DALEY THOMPSON'S PLYMPIC CHALLENGE

Τα παπούτσια πρέπει να φορεθούν με την εξής σειρά :

4,1,2,3,4,4,2,4,1,4.

TITANIC

Ο κωδικός για το δεύτερο μέρος είναι SUSIE.

SOLOMON'S KEY

Κάντε hi-score και δώστε ZAK για να αποκτήσετε άπειρες ζωές.

PACMANIA

Οταν χάσετε αντί για όνομα τυπώστε TUB SUPERMAN και θα μπορείτε με το πληκτρο "1" να αλλάζετε πίστα.

ZAP'T'BALLS

Οι κωδικοί για κάθε επίπεδο είναι :

TEST WORLD
1 LPT
2 ATF
3 TFL
4 FLG
5 LGA
10 EAK
11 LAU
12 SEY

FROZEN WORLD
1 UNB
2 ELT
3 EVA
4 BLE
5 BUT
6 THI
7 SLO
8 OKS
9 LIK

FIRE WORLD
1 YEM
2 ITS
3 IHT
4 SDR
5 AWR
6 CAB
7 TID
8 AER
9 OTE
10 VAH
11 VOY
12 YEH

DYNASTY WARS

Πατώντας shift και 0 αλλάζετε πίστα.

BACK TO THE FUTURE II

Πατώντας ESC αλλάζετε επίπεδο.

COMMODORE 64

PHOBIA

POKE 5390,189
SYS 2172

DOMINATOR

POKE 2293,165
SYS 2113

NINJA COMMAND

POKE 10457,173
SYS 14848 ή SYS 13810

GEMINI WING

POKE 4518,173
SYS 4096

FIRST STRIKE

POKE 38316,173
SYS 2051

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας καινούριος και πιστός αναγνώστης σου. Σε παίρνω από το τεύχος 37 και από τότε σταμάτησα όλα τα άλλα. Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Τώρα με το Gamer καλύπτεις όλα τα μηχανήματα. Αν και πιστεύω ότι πρέπει να βάλετε ένα Top-Ten με μικρότερες κονσόλες Ελληνικό και όχι Αγγλικό. Σας είχα στείλει γράμμα αλλά λόγω της μετακόμισης μάλλον δεν το λάβατε. Γι' αυτό σας ξαναγράφω. Τώρα ας περάσουμε στο κυρίως θέμα. Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128. Επειδή θα αγοράσω έναν άλλο (στα σίγουρα) θα ήθελα να με βοηθήσεις. Και να ξέρεις ότι δεν έχω ιδέα από computers. Τώρα τα ερωτήματα:

α) Πες μου μια καλή μάρκα PC, που να έχει πολλά και καλά παιχνίδια.

β) Τι είναι οι κάρτες VGA, CGA, EGA κτλ, οι μουσικές κάρτες Sound Galaxy, Sound Blaster κτλ και τι χρειάζονται, ποιά είναι η καλύτερη από κάθε είδος και άμα μπορούν να συνυπάρξουν και οι δύο σε ένα μηχάνημα.

γ) Τι drive έχει η A500; Μπορούμε να βάλουμε δεύτερο drive στην A1200; Αν ναι μπορούμε να βάλουμε το drive της A500 ώστε να έχουν την ίδια συμβατότητα στα παιχνίδια πχ Street Fighter II;

δ) Τι διαφορά έχει μια A500+ από μια κοινή A500; Και τι η A500 plus και από τις δυο παραπάνω;

ε) Τι διαφορά έχει ένας Atari STFM από έναν STE; Ποιό είναι το καλύτερο μηχάνημα; Τι drive έχει; Σε ποιό από τα δύο μηχανήματα αναφέρεται το Top-Ten;

στ) Ποιό είναι το καλύτερο μηχάνημα, μια Amiga ή ένας Atari; Κλείνω με αυτές τις απορίες μου.

Με φιλία

Σπύρος Ματσούκας

ΥΓ1) Γειά σου βρε Σταυρούλα Λιανού με την Amiga και το USER σου. Χαιρετίσματα.

ΥΓ2) Γειά σου μεγάλε τριανταδυάμπιτε με τις ριγωτές ζέβρες σου.

ΥΓ3) Ψοφάω για υστερόγραφα.

ΥΓ4) Ελπίζω σύντομα σε δημοσίευση. Οι καλύτερες ευχές από τα Ιωάννινα.

Bye-bye.

Φίλε Σπύρο,

Αρχικά θέλω να σε ευχαριστήσω για τα καλά σου λόγια και αμέσως μετά περνάμε στα ερωτήματά σου. Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

α) Δεν τίθεται θέμα μάρκας στα PC, ιδιαίτερα στα παιχνίδια, καθότι τα PC πουλήσαν τόσο πολύ εξ' αιτίας της πλήρους συμβατότητας τους. Δηλαδή όταν ένα παιχνίδι "τρέχει" σε ένα PC τότε "τρέχει", κατά 99,9%, και σε όλα τα άλλα. Οπως συνηθίζουμε εξάλλου να λέμε "όλα τα PCs είναι ίδια.



β) Οι κάρτες VGA (Video Graphics Adaptor), CGA, EGA κτλ είναι, απλούστατα, κάρτες γραφικών. Οι απαιτήσεις των διαφόρων καρτών γραφικών και ήχου περιορίζονται στον τομέα της μνήμης. Α ναι, οι κάρτες ήχου απαιτούν και τα απαραίτητα ηχεία. Φυσικά και μπορούν να συνυπάρξουν και όσον αφορά τις καλύτερες του κάθε είδους τα πράγματα είναι αρκετά μπλεγμένα. Οι καλύτερες είναι φυσικά και οι ακριβότερες. Για γραφικά φυσικά VGA (οι "μάρκες" είναι άπειρες) ενώ για κάρτα ήχου εξαρτάται. Για καλύτερα ψηφιοποιημένα ηχητικά εφφέ προτείνω τη σειρά των Sound Blaster αλλά για μουσική σίγουρα Roland.

γ) Η A500 έχει ένα drive 3,5 ιντσών το οποίο φορμάρει στα 880 Kbytes. Η A1200 μπορεί να δεχτεί περισσότερα από ένα (εξωτερικά) επιπλέον drives. Η A500 είναι κατά 40% συμβατή με την A1200 και δεν τίθεται θέμα drive.

δ) Η A500 διαφέρει από την A500+ μόνο στο ότι η δεύτερη διαθέτει "απ' τη μάνα της" (by default που λέμε και εμείς του USER) 1 Mbyte μνήμης όπως και καινούριο blitter. Η Amiga plus είναι η A500+ καθότι το + στα Αγγλικά λέγεται plus.

ε) Ο Atari STFM είναι σαφώς παλαιότερος από τον STE και κατά συνέπεια τεχνολογικά κατώτερος. Συγκεκριμένα ο STE έχει blitter ενώ ο STFM δεν έχει ενώ επίσης ο STE διαθέτει παλέτα 4096 χρωμάτων έναντι 512 του STFM. Και φυσικά ο STE είναι αρκετά ακριβότερος. Το Top-Ten αναφέρεται στον Atari γενικότερα και όχι σε κάποια συγκεκριμένη του έκδοση.

στ) Απευθύνεσαι σε παλιούς Amiga users οπότε πιστεύω ότι η απάντηση είναι αυτονόητη.

ΥΓ1) Χαιρετίσματα και από όλους εμάς. Ωραία η Amiga.

ΥΓ2) Γειά σου και 'σένα.

ΥΓ3) Και ο Κροντηράς ψοφάει για πίτσες.

ΥΓ4) Οπως βλέπεις ...

Οι καλύτερες ευχές στα Ιωάννινα από το team του USER. Adios.



Dear USER,

I would like to ... (Oh no! I have to write in greek). Αγαπητό USER, πρώτα πρώτα θέλω να σε συγχαρώ για την ιδέα να χωρίσεις το δρόμο της κονσόλας και των υπολο- γιστών δημιουργώντας το GAMER. Μετά τα συγχαρητήρια ας περάσουμε στις ερωτήσεις. (Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 plus).

α) Θα αργήσει το Prince of Persia 2 να βγει και στην Amiga;

β) Πότε υπολογίζεις να εμφανιστεί το Mortal Kombat στους υπολογιστές;

γ) Υπάρχουν περισσότερα στοιχεία για το Street Fighter 3 εκτός από αυτά του τεύχους 38;

δ) Τα modems εκτός από το να συνδέουν δυο υπολογιστές σε τι άλλο χρησιμεύουν;

ε) Γιατί δεν πιάνει το tip για το Street Fighter 2 το οποίο δόθηκε στο τεύχος του Οκτωβρίου από τον "The Beast and his Shadow"?

στ) Είμαι κάτοχος 80 παιχνιδιών (Beat 'em up, shoot 'em up, arcade, platform κτλ). Το κακό είναι ότι δεν έχω κανένα adventure. Μήπως μπορείς να μου πείς με ποιό θα ήταν καλό να κάνω την αρχή;

Φιλικά

Σάκης Αποστολάκης

ΥΓ1) Φυσικό και δεδομένο είναι ότι ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ2) Μου άρεσε η ιδέα της γιγαντοαφίσας της πατούσας του Κροντηρά.

ΥΓ3) Sakis the best! USER the first!

ΥΓ4) Γιατί δεν δημοσιεύσατε το tip που έστειλα για το Toyota Celica GT Rally; (Τερματίζεις πατώντας το C).

ΥΓ5) Πάντα Coca-Cola ή Coke.

ΥΓ6) Ουφ! Νύσταξα.

ΥΓ7) Στο δεύτερο ημίχρονο σημειώνεται νέο Goal από τον Dino Dini.

ΥΓ8) See you pal!!!!

ΥΓ9) Γιατί (!!!) το Body Blows να έχει τέσσερις δισκέτες;

ΥΓ10) Βάλτε στο σπίτι σας Super Frog και ... αντίο κουνουπάκια.
ΥΓ11) Εχω μια αδελφή που λατρεύει το Prehistorik.
ΥΓ12) Η δεύτερη μου αδελφή λατρεύει το Wonderboy in Monsterland.
ΥΓ13) Εχω και έναν αδερφό που λατρεύει το Street Fighter II.
ΥΓ14) What can I do?

Φίλε Σάκη,

Λόγω του περιορισμένου χώρου, και χρόνου, θα περάσω κατ' ευθείαν στις απαντήσεις των ερωτήσεών σου.
α) Δεν νομίζω ότι θα κυκλοφορήσει καν, τουλάχιστον στο προσεχές μέλλον.
β) Για ρίξε μια ματιά στο Mega Review αυτού του τεύχους.
γ) Ουδέν νεότερον από το Coin-op μέτωπο (όσο για τους υπολογιστές...).
δ) Τι καλύτερο από το να παίζεις Falcon ή F-16 Combat Pilot με αντίπαλο έναν άλλο Amiga user; Γενικότερα όμως τα modems σου παρέχουν τη δυνατότητα τηλεφωνικής σύνδεσης με διάφορες βάσεις και με άλλους χρήστες.
ε) Ισως θα έπρεπε να ρωτήσεις τον ίδιο (τώρα πως θα γίνει αυτό μη με ρωτάς). Και μιας και αναφερθήκαμε σε αυτό το θέμα θέλω να παρακαλέσω όσους στέλνουν tips να τα έχουν δοκιμάσει πρώτα καθώς δεν διαθέτουμε τον απαραίτητο χρόνο για την εξακρίβωση του κάθε tip. Καθώς και να φροντίζουν για την όσο το δυνατόν καλύτερη, και πιο κατανοητή, διατύπωση τους.
στ) Για ξεκίνημα στον τομέα των adventures σου προτείνω ανεπιφύλακτα τα δύο μέρη της πολύ επιτυχημένης σειράς της Lucas Arts, The Secret of Monkey Island.
ΥΓ1) Πώς θα μπορούσαμε να αρνηθούμε ...
ΥΓ2) Και πού να δείς τη γιγαντοαφίσα της μασέλας του Κροντηρά.
ΥΓ3) Το USER σε ευχαριστεί για τα καλά σου λόγια.
ΥΓ4) Ελα ντε;
ΥΓ5) Πάντα USER ή GAMER (μάλλον και τα δυο).
ΥΓ6) Ας μην έγραφες τόσα υστερόγραφα ...
ΥΓ7) Δυστυχώς όμως ο κύριος Dini συνελήφθη σε θέση off-side οπότε το Goal του μάλλον ακυρώνεται.
ΥΓ8) Yeah, see you too dude!!!
ΥΓ9) Γιατί δεν έχεις σκληρό δίσκο υποθέτω.
ΥΓ10) Βάλτε στο σπίτι σας τον Κροντηρά και ... αντίο τρόφιμα.
ΥΓ11) Φωτογραφία δεν μας έστειλες ...
ΥΓ12) Και εγώ λατρεύω το Privateer.
ΥΓ13) Και εμείς έχουμε έναν αρχισυντάκτη που λατρεύει το μαστίγωμα των συντακτών του.
ΥΓ14) What can WE do???

Αγαπητό περιοδικό

USER,

Κατ' αρχήν πρέπει να σε συγχαρώ για την ποσότητα και την ποιότητα της ύλης σου που σε φέρνει, κατά τη δικιά μου άποψη, πρώτο στο χώρο σου. Αφορμή για το γράμμα μου είναι μια παραξενιά που μου συμβαίνει. Εχω δύο Amiga 500 και η μια μου παρουσιάζει ένα πρόβλημα. Στο Deluxe Paint IV η μια (η παράξενη) κάνει συνέχεια crash ενώ με την ίδια δισκέτα η άλλη ποτέ. Σε κανένα άλλο πρόγραμμα δεν μου έχει παρουσιαστεί ποτέ πρόβλημα και οι υποψίες μου συγκεντρώνονται στο ότι η Amiga με το πρόβλημα έχει serial number 027122 HB4 B-52 ενώ η άλλη 220744 σκέτο και να σκεφτείς ότι αυτή με το μικρό serial number είναι ένα χρόνο πιο καινούρια. Μπορείς να μου εξηγήσεις τι συμβαίνει και αν υπάρχει καμμία διαφορά στις δυο Amiges (χα, χα). Τέλος ένα μπράβο για την πραγματικά καλή σας προσπάθεια. Συνεχίστε έτσι.

Φιλικά,
Ηλίας Καζιάνης

Φίλε Ηλία,

Αρχικά θέλω να σε συγχαρώ για την επιμονή σου στην Amiga καθότι διαθέτεις δυο (!!!). Ας περάσουμε όμως στο πρόβλημα σου. Από τα γραφόμενα σου συμπεραίνω ότι την Amiga με το μικρό σειριακό αριθμό την πήρες μεταχειρισμένη, κι ας την αγόρασες πιο πρόσφατα. Αν είναι όντως έτσι τα πράγματα τότε μάλλον η "μικρή" Amiga είναι έκδοσης 1.2 ενώ η άλλη είναι 1.3. Μόνο αυτή την εξήγηση μπορέσαμε να βρούμε όλοι εδω και καθώς, όπως όλοι ξέρουμε, η έκδοση 1.2 είχε κάποια μικρά προβλήματα συμβατότητας με την πιο διαδεδομένη, και μεταγενέστερη, έκδοση 1.3 τότε μάλλον όλα εξηγούνται. Δεν μπορώ να πω με σιγουριά, λόγω έλλειψης στοιχείων, αλλά μου φαίνεται ως η πιθανότερη εξήγηση του προβλήματος σου.

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου, έχω μόνο τρία τεύχη, και θέλω να σου κάνω λίγες ερωτήσεις, αφού πρώτα σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Δεν ξέρω πολλά από computers αν και έχω έναν υπολογιστή ενός χρόνου (286).

α) Τι είναι Soundblaster; Σε τι χρησιμεύει;

β) Στα παιχνίδια που διαφημίζεις αλλά και επεξηγείς λέει "TEST 386 ... ". Αυτά τα τρέχει ένα 286 και αν όχι γιατί;

γ) Ακόμα λέει και (...) AdLib. Τι είναι αυτό;

δ) Σύστησε μου ένα φτηνό αλλά και καλό σκληρό δίσκο, αν βέβαια μπορείς.

ε) Τι με συμβουλεύεις να κάνω, να κρατήσω τον υπολογιστή μου (ένα PC 80286 με VGA) και να πάρω έναν 386 και αν ναι

ΠΕΡΙ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ

Τον τελευταίο καιρό μας έρχονται αρκετά γράμματα, επώνυμα και ανώνυμα, με ή χωρίς επιχειρήματα υπέρ της πειρατείας σε συνδυασμό με το θέμα της Amiga. Δεν θα δίναμε ιδιαίτερη σημασία αν τα περισσότερα δεν ανέφεραν την "σκληρή στάση του περιοδικού" απέναντι στην πειρατεία και ταυτόχρονα το "90% των αναγνωστών σας είναι πειρατές" που είχε σαν αποτέλεσμα σε ορισμένα γράμματα να χαρακτηριζόμαστε ως "τουλάχιστον υποκριτές". Δεν θα σας απασχολήσω πολύ αλλά θέλω να απαντήσω ότι:

***Πρώτον:** Το USER ήταν, είναι και θα είναι εναντίον της πειρατείας γιατί είναι παράνομη και εξαιτίας της δεν πληρώνονται οι άνθρωποι που δουλεύουν για τα πειρατευόμενα προγράμματα. Είναι κρίμα ορισμένοι να κάνουν τους έξυπνους με την δουλειά άλλων.*

***Δεύτερον:** Η Amiga αντιμετωπίζει προβλήματα original software κυρίως λόγο της πειρατείας και αναπόφευκτα κάποια στιγμή δεν θα βγαίνουν παιχνίδια για το μηχάνημά σας. Μην μου κλαίγεστε λοιπόν που το PC πήρε την πρωτοπορεία γιατί γι'αυτό φταίνε άμεσα οι πειρατές και εσείς που αγοράζετε πειρατικό software.*

***Τρίτον:** Ναι, οι κονσόλες στηρίζονται σε original προγράμματα, οι προγραμματιστές τους κερδίζουν πολλά λεφτά και σ'αυτόν τον τομέα θα υπερισχύσουν των υπολογιστών.*

Περιμένω γράμματα και απαντήσεις πάνω στο θέμα αν σας ενδιαφέρει στ'αλήθεια, πάντοτε ενυπόγραφα.

Ο Αρχισυντάκτης

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Φίλε Νίκο,

Ορίστε οι απαντήσεις των ερωτήσεων σου:

α) Βλέπε στο GAMER.

β) Εξαρτάται για πιο σκοπό θέλεις τον υπολογιστή. Η A1200 είναι σαφώς φτηνότερη από τον 386 και όσον αφορά τα παιχνίδια η A1200 είναι καλύτερη για arcades ενώ ο PC είναι για adventures και εξομοιωτές.

γ) Φυσικά και υπάρχει. Δυστυχώς δεν έχει καμμία σχέση με την έκδοση των ηλεκτρονικών, είναι πολύ χειρότερο.

δ) Το Streets of Rage δεν υπάρχει για PC, υπάρχει μόνο σε διάφορες κονσόλες.

ε) Υπάρχει Probotector για Game Boy!

πες μου έναν με λίγα χρήματα. Αυτά, εύχομαι να έχω γρήγορα απάντηση σου,

Σπύρος

Φίλε Σπύρο,

Αρχικά θέλω να σε καλωσορίσω στον κόσμο του USER μιας και απ' ό,τι γράφεις είσαι ένας νέος αναγνώστης μας. Και φυσικά τώρα πρέπει να απαντήσω στις απορίες σου.

α) Η Creative Labs Soundblaster είναι κάρτα ήχου, απαραίτητη αν επιθυμείς να έχεις στο PC σου μουσική και ψηφιοποιημένα ηχητικά εφφέ.

β) Τα PC έχουν το χαρακτηριστικό της πλήρους συμβατότητας. Δηλαδή ό,τι προγράμματα, αλλά και παιχνίδια, τρέχουν στο ένα τρέχουν και στο άλλο. Ολα τα καινούρια παιχνίδια απαιτούν σαν minimum επεξεργαστή 286 οπότε τρέχουν και στο δικό σου υπολογιστή αλλά όχι χωρίς απώλειες σε ταχύτητα και "ειδικά εφφέ". Υπάρχουν μερικά παιχνίδια τα οποία δεν τρέχουν σε 286, λόγω των μεγάλων τους απαιτήσεων σε ταχύτητα επεξεργασίας των δεδομένων, αλλά δεν είναι πάρα πολλά.

γ) Η AdLib είναι επίσης κάρτα ήχου για τα PC.

δ) Δεν μου διευκρίνισες τη χωρητικότητα και την ταχύτητα του σκληρού που επιθυμείς οπότε είναι αδύνατον να σου απαντήσω.

ε) Για το αν θα έπρεπε να κρατήσεις το 286 σου δεν νομίζω ότι είμαι σε θέση να σου απαντήσω, είναι καθαρά δικό σου θέμα, και όσον αφορά τον 386 θα έπρεπε να μου διευκρινίσεις τις απαιτήσεις σου (ταχύτητα, drives, σκληρό δίσκο κτλ) ώστε να μπορέσω να σου δώσω κάποια τιμή (κατά προσέγγιση φυσικά).

Αγαπητό USER,

Συγχαρητήρια για την ύλη σου. Σίγουρα είσαι το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα!

Ας αρχίσω όμως:

α) Εχω μια Amiga 600 και θέλω να ρωτήσω εαν υπάρχει ή πρόκειται να κυκλοφορήσει κάποιο accelerator για την A600.

β) Γίνεται με κάποιον τρόπο να έχω τα γραφικά μιας A1200 και να τρέχω τα μελλοντικά παιχνίδια και προγράμματα της; Αν ναι πώς;

γ) Υπάρχει κάρτα 24bit γραφικών για A600;

δ) Σε ποιόν τομέα θα έχω αύξηση ταχύτητας με Fast Ram;

Ευχαριστώ προκαταβολικά,

Γιώργος Κατινιός

Αγαπητέ Γιώργο,

Αφού σε ευχαριστήσω για τα καλά σου λόγια, περνάω αμέσως στις απαντήσεις των ερωτήσεών σου:

α) Ολο και κάτι κυκλοφορεί τελευταία.

β) Πολύ φοβάμαι πως όχι, δεν είναι δυνατόν κάτι τέτοιο.

γ) Φυσικά και υπάρχει.

δ) Θα έχεις γενικά αύξηση ταχύτητας στην επεξεργασία δεδομένων.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA VISION CLUB gamedisk 250 δρχ. Συνδρομές 170 δρχ. Συνεχής ανανέωση παράδοση κατ'οίκον, αντικαταβολές, επαρχία Τηλ. 6847653 ΣΑΚΗΣ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ άγραφες όλων των τύπων σε τιμές χονδρικής υπερπροσφορές για ποσότητες. 6410640, 6421826

AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS. Πλήρης & συνεχής ενημέρωση σε παιχνίδια και προγράμματα. Ζητήστε το νέο κατάλογο για να διαλέξετε από την πλουσιώτερη συλλογή στην Ελλάδα. Κάθε είδους περιφερειακά. Προλάβετε τις εορταστικές προσφορές, Gamedisk από 1000 δρχ.!!! Ταχύτατες αντικαταβολές, η παράδοση στο σπίτι. 6410640, 6421826 Αυγουστής

AMIGA COLLECTION CLUB Gamedisk 250δρχ + επώνυμη δισκέτα.

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ GAMES-DEMOS-UTILITIES. Συνδρομές πανελλήνιες 50δρχ + DISK. Στέλνουμε παντού αντικαταβολή. Δωρεάν κατάλογος. Hardwear Amiga. Πάμφτηνες κενές δισκέτες Name-Noname. Amiga 2000 + 3mb + 52mb SCS (ΣΚΛΗΡΟ+10845 Monitor KICKSTAR 2.04-1.3, 160.000 δρχ μόνο μετρητοίς. Γιώργος: 2314220 3-11

GAMES Υπάρχουν όλα games-programs συνεχής παραλαβές. Νέες τιμές gamedisk 400δρχ. Παράδοση σπίτι σας και Σαββατοκύριακο. Δημήτριος 5612577 Πάνος 5450689

AMIGA SOFTWARE: Ολα τα καινούργια gamedisk 150 δρχ. Παράδοση αυθημερόν αντικαταβολές Ηλίας τηλ.2232394

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Εχουμε όλα τα παιχνίδια και UTILITIES για AMIGA. Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλης 131. Τηλ.:(01)5743080.

AMIGA GAMES. Εχουμε όλα τα παιχνίδια και UTILITIES για AMIGA. Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!! Παπαδόπουλος Ιωάννης τηλ.5822659

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, για LYNX: Batman Returns, Xybots, Rampage, Street Talons και πολλά άλλα προς 5000 τηλ.(031)936-880 Λεωνίδας.

PC SORTWEAR τεράστια συλλογή παιχνιδιών-προγραμμάτων-εγγυημένο φόρτυμα εκπληκτικές τιμές: Gamedisk=500δρχ. Παράδοση κατ'οίκον Σταύρος 6515613 Αγ.Παρασκευή.

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ AMIGA με έγχρωμα monitor, 500 discs, 2 joysticks, φίλτρο, βιβλία μόνο 175000. Σπύρος 9239265.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 + MONITOR 1084S + mouse + joystik + παιχνίδια σε άριστη κατάσταση 130.000 τηλ.2180600 9.00-4.00 μ.μ. ΛΕΩΝΙΔΑΣ

SERVICE:AMIGA/PC και περιφερειακών κατ' οίκον Γρήγορη-υπεύθυνη εξυπηρέτηση. Λεωνίδας τηλ. 6000142 7.00μμ-10.00μμ

TOP PC GAMES - PROGRAMS GAME DISK A.44 = 375 Συνδρομή 320 Αντικαταβολές Νίκος 6456426 17:00 - 21:00

PC GAMES CENTER. Μεγάλη συλλογή από Games, Utilities, CD Rom Softwear. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές παντού. Games+Disk(Mitsubishi)=450 Δρχ. Τηλέφωνο: 49.65.213 Sotos

---

Amstrad's magic club (a6128/a500). Ολα τα τελευταία games που μόλις κυκλοφόρησαν! Εισάγονται από εξωτερικό ποσότητες με ποιότητα που μας κάνουν το Top128 club στην Ελλάδα. Με 2 παραγγελίες των 11000 έκαστη λαμβάνετε το super δώρο : 10demos - 2utilities + 2 games αμέσως !!! επωφεληθήτε. (031) 428810 Γιώργος Παπάζογλου.

Amstrad's magic club. Διατίθενται όλα τα games της διεθνούς αγοράς του 6128. Επιλέξτε εμάς για την άμεση ενημέρωσή σας. (031) 428810 Γιώργος Παπάζογλου

ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΔΙΣΚΕΤΤΩΝ. ΔΙΣΚΕΤΕΣ 720K 3 1/2 ΚΑΙ ΔΙΣΚΕΤΕΣ 1,44 HD 3 1/2 ΤΗΛ. 9313302-9312664 ΔΙΔΑ ΓΕΩΡΓΙΑ.

AMIGA SOFTWARE Ολες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από εξωτερικό. Εγγυημένη εγγραφή. Παράδοση κατ'οίκον. Gamedisk με Verbatim!=280 δρχ. Αγραφες δισκέτες σε τιμές χονδρικής!! Hardware για Amiga 6410640, 6421826 Αυγουστής

Amiga 500 1MB, monitor 1084, 2o drive, 600 δισκέτες, 11 originals, 3 joysticks, 3 δισκετοθήκες, manuals. Κώστας, 9312603, απογεύματα.

Amiga c. Μαθήματα προγραμματισμού. Πενταμελή τμήματα 2 δίωρα την εβδομάδα 10000 / μήνα. Τηλ. 4003118. Γιάννης.

Amstrad 6128 πράσινος πολλά παιχνίδια κάλυμμα περιοδικά T.V. scart joysticks manual μόνο 30000. Τηλ. (0461) 31788 Αμύντας.

Amiga 2000 + 1083s + φίλτρο οθόνης + joystick + 110 δισκέτες 190000. 5756168 Γιώργος.

Pc - amiga προγράμματα - οδηγίες - λύσεις - original - δισκέτες. Τιμές καταπληκτικές. Αντικαταβολή με επαρχία. Δημήτρης 031 - 928100.

Amiga 500 1MB + 4μηνίτικη εγγύηση αντ/πειας + βιβλία παιχνίδια + προγράμματα. Τιμή 70000 Τηλ. 4622462.

Τα καλύτερα pc games vox street fighter - 2 final, Lotus-3, Body Blows Lords of Lore σε φανταστικές τιμές 9624553 Κώστας.

Πωλείται Amstrad 6128 + Monitor Amstrad έγχρωμο + manual + 164 games σε τιμή ευκαιρίας.

Amiga 600 + 2MB ram με ρολόι + joystick + mouse + ενσωματωμένο tv mod + εγγύηση 13 μηνών + δώρο 30 disks + multiwicwstart (φορτώνει 100% οποιοδήποτε πρόγραμμα για A500) μόνο 100000 τηλ. 6460166 - 6010463.

Ολοκαίνουργιο sega master system με πιστόλι turbo και τέσσερα παιχνίδια double dragon, zillion, safari hunt, hang on. Τιμή 50000 δρχ. Τηλ. 0674 61308 Αγία Εφιμιά Κεφαλονιά Γιώργος Διαμαντής.

Pc-club τεράστια συλλογή games, utilities, program συνεχής παραλαβές όλα τα καινούργια εβδομαδιαίες συνδρομές τιμές φανταστικές δωρεάν αναλυτικός κατάλογος. Super γιορταστική προσφορά game + disk=450 αντικαταβολές παντού. Δημήτρης 9253146.

Amiga 500 1MB tv modulator mouse mousepad 2 joystick και 150 δισκέτες με τα καλύτερα παιχνίδια. Δισκετοθήκη 15 pixel και 11 user 80000.

Ευκαιρία όποιος προλάβει από 350000 μόνο 178000 μετρητοίς amiga 1000B άριστη κατάσταση έγχρωμη οθόνη 250 δισκέτες κ.α. 4524805 Γιώργος.

Amiga 600 (1MB) σε άριστη κατάσταση + joystick + παιχνίδια 80000 μετρητοίς (Συνδέεται με τηλεόραση). Τηλ. 2917493 Ανδρέας 8-10μ.μ.

A-500 1MB 90 games 1284s 1 joystick. Περιφερειακό μόνο 128000 master system II + spamer 35000 8945534 - 8940694 Αλέξης.

IBM software τεράστια συλλογή games utilities. Συνεχής εβδομαδιαίες παραλαβές συνδρομές σε εκπληκτικές τιμές. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος. Αντικαταβολές παντού. Γιάννης τηλ. 9321519

Amiga games house. Προσφέρω games μέσα από τη μεγαλύτερη προσωπική συλλογή των καλύτερων παιχνιδιών. Πραγματική βοήθεια με manuals λύσεις οδηγίες, hints. Αυθημερών εξυπηρέτηση ποιότητα επιλογής και εγγραφής - δώρα παραγγελίες. Βορείων προαστείων αυθημερόν παράδοσης κατ'οίκων.

Πωλείται monitor CGA έγχρωμο με φίλτρο και κάλυμμα σε άριστη κατάσταση. Original παιχνίδια δώρο 30.000.

Pc Software. Εχουμε: Street Fighter - 2 Final, Body Blows, Caveman Ninja, Jurassic Park, Lotus-3, Goal. Σε φανταστικές τιμές 9624553 Κώστας.

Πωλείται Amiga1200 + εγγύηση + Kickstart 1.3 λόγω ανάγκης 130000 Τηλ. 0373 61400 ώρες 9-11, 5-8 καθημερινά. Στέλνουμε και επαρχία.

Amiga500 2.5MB, Σκληρός δίσκος 125MB (AT-BUS ALFA POWER), TV-Modulator, ROM shaner (v1.3 - v2.05) Action Replay, 50 παιχνίδια 199000. Τηλ. (0742) 22048.

Amiga Vision Club Gamedisk 250 δρχ. Φθηνές συνδρομές συνεχής ανανέωση παράδοση κατ'οίκον αυθημερόν ταχύτατες αντικαταβολές στην επαρχεία : 6847653 Σάκης.

Amiga Trust Club. Πλούσια συλλογή, Gamedisk 250 δρχ. σε verbatim! Συνεχής ανανέωση. Συνδρομές 170 δρχ. Παράδοση κατ'οίκον - αντικαταβολές παντού. Σταύρος τηλ. 9411903 "ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ".

Microshop computers - χριστουγεννιάτικες προσφορές: εγγύηση αντιπροσωπίας + 20 disks δώρο στα παρακάτω καινούργια:amiga 600 73000 δρχ. amiga 1200 125000 δρχ. amiga 3000 - pc486 σε υπερπροσφορά! Ακόμα μνήμες - drives - joystick - δισκετοθήκες - φίλτρα οθόνης κ.α. Μεταχειρισμένα σε τιμές ΕΚΠΛΗΞΗ! - ανταλλαγές τηλ.9411903.

Amiga 1200 απο Αγγλία ολοκαίνουργια + 2 joysticks pacman + 2 games original (Monkey island 2, sleepwalker) + mouse + βιβλία μόνο 132000. Δημήτρης 17:00 - 22:30.

Amstrad's magic club (a6128/a500). Ολα τα τελευταία games που μόλις κυκλοφόρησαν! Εισάγονται από εξωτερικό ποσότητες με ποιότητα που μας κάνουν το Top6128 club στην Ελλάδα. Ενας κατάλογος θα σας πείσει. Στα 4 games το 1 δώρο! Με 2 παραγγελίες των 11000 έκαστη λαμβάνετε το super δώρο: 10 demos - 2utilities + 2 games αμέσως!!! επωφεληθήτε.

Amstrad's magic club. Διατίθενται όλα τα games της διεθνούς αγοράς του 6128. Επιλέξτε εμάς για την άμεση ενημέρωσή σας.

Lynx + 4 games + εγγύηση, ολοκαίνουργιο. Τιμή 30000 ακόμα TCi286i/12MHz + 1MB RAM + 2FDD (3.5 + 5.25) + 180 δισκέτες γεμάτες + printer dmp 3160. Σχεδόν αμεταχείριστα + monitor HERC/CGA. Τιμή συζητήσιμη. Αρης Τηλ. 4114525.

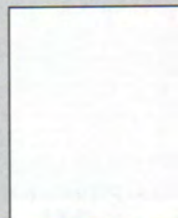
Πωλούνται ή ανταλλάσονται τρία παιχνίδια για super nes. Τηλ. 4926672 Χρήστος.

Amiga 600, οθόνη έγχρωμη 1084s, 2 joystick tomahank, 110 δισκέτες, φίλτρο κρυστάλινο, 110000 τηλ. 7526391.

Pc Magic Club. Εισαγωγές από Γερμανία - Αμερική. Αντικαταβολές παντού. Τιμές καταπληκτικές 9829739 Κώστας 9-1, 7-12.

USER

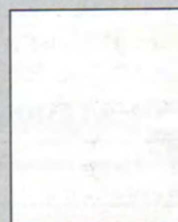
ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

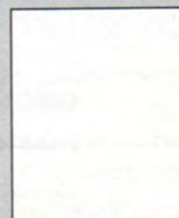
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο.........

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΠΟΛΗ:..
ΟΔΟΣ:..
ΑΡΙΘ.:......................Τ.Κ.:......................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..
ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ.όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο................. με το ποσό των 7.700 δρχ. (για την Κύπρο 8.400 δρχ.) και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...
ΠΟΛΗ:..........................ΟΔΟΣ:..
....
ΑΡΙΘ.:......................Τ.Κ.:................ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:...............................ΗΛΙΚΙΑ:.......................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ:.......................................
ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ:..

